Segunda Época-Número 22

175 ptas.

MICRO Manía

Sólo para adictos

CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.

HOBBY PRESS

ARTES MARCIALES PARA 16 BITS

CHAMBERS OF SHAOLIN

BUDOKAN

LUCASFILM GAMES PRESENTA: JUEGOS DE CINE

BEVERLY HILLS COP

Superdetective en Hollywood

¡Resuelve su aventura más divertida!

SNOOPY

...y toda la información sobre RAM, JABATO y PRO TENNIS TOUR


LA LE
BATMAN
ES UNA SOMBRA EN LA OSCURIDAD, ES COMO UN SUEÑO. POR ENCIMA DE LAS CALLES DE GOTHAM ES UNA PESADILLA PARA LOS CRIMINALES.
LA LEYENDA HA VUELTO
AHORA LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO QUE ESTUVO DE MODA EN MEDIO MUNDO. ACCION A TOPE EN ESTE JUEGO EN EL QUE TE SERAN NECESARIOS TODOS TUS REFLEJOS, ESTRATEGIAS Y DESTREZA, PARA CONSEGUIR SALIR VIVO DE ESTA GUERRILLA.
¡¡¡NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE OPERATION WOLF!!!
TM
ocean
OPERATION THUNDERBOLT
TAITO
TM & © 1964 DC Comics Inc.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58
ERBE
OC

Y ESTA DE TU PARTE

EL MAS RAPIDO
Y EMOCIONANTE JUEGO DE COCHES.
PONTE AL VOLANTE DE TU PORCHE TURBO Y PERSIGUE A LOS CRIMINALES. ¿NECESITAS VELOCIDAD? APRIETA EL

TURBO BOTON
Y ACELERA A TOPE.
CALLEJEA POR LA CIUDAD
A LO LARGO DE LOS SUCIOS Y DUROS CAMINOS, ENTRA POR LOS ABARROTADOS TUNELES E INTENTA NO SALIRTE DE LA CARRETERA.





SEIS
EXCITANTES
NIVELES DE ACCION DONDE





CONTROLARAS AL EQUIPO DE ELITE DE ELLIOT NESS.
ENFRENTATE EN LA ESTACION, EN LA FRONTERA, EN EL ALMACEN, MIENTRAS REVIVES LOS MOMENTOS DE LA LUCHA DE NESS CONTRA CAPONE.



¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS



ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM 256 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: Versión ampliada del sistema operativo. TOS con entorno gráfico GEN incorporados en ROM.
UNiDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados). Formateo totalmente compatible con MS-DOS.
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 4096). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 4096). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: PCM estéreo de 8 bits.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor, conectores para hasta 6 joysticks (con adaptadores especiales).
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos), NeoChrome (programa de gráficos), ST Basic (lenguaje de programación).



DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Elminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron



PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited



DORES ATARI, S. A.
195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
IONES:
NA: 93/4 25 20 06-07
96/3 57 92 69
947/21 20 78
943/45 69 62
928/23 26 23-22

ATARI-ST

Muchas más posibilidades





Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 22- Marzo 1990 - 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S A
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S A
Fotomecánica
Ibérica

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



Solicitado control de O.J.D.

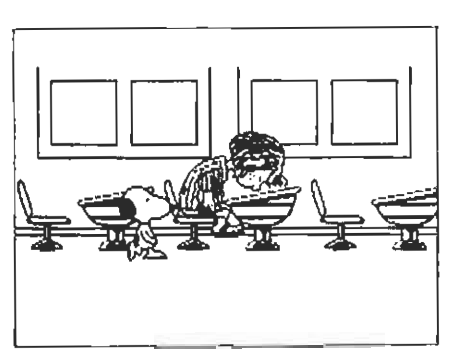
EN ESTE NÚMERO

El tema central de nuestra portada es este mes el simpático Snoopy que junto con su pandilla intentará resolver un inexplicable misterio: la desaparición de la manta de Linus.

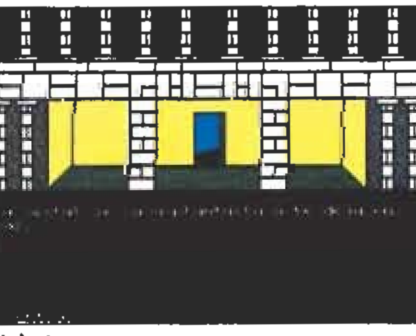




RAM.



Snoopy.



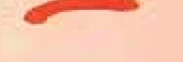
Jabato.



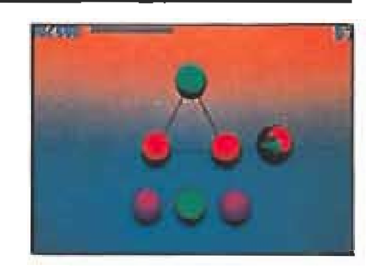
Amo del mundo.

¡Qué no se mueva nadie! ¡Y no se os ocurra rechistar! Estamos este mes muy, pero que muy, agresivos. Algo se nos ha contagiado después de ver detenidamente todos y cada uno de los juegos de lucha que han pasado por nuestra redacción.
Comenzamos viendo «Double Dragon II» y «Fallen Angel», tras ellos «Chambers of Shaolin», con el que incorporamos a nuestro habitual entrenamiento con los puños, la calma para controlar el espíritu procedente de las artes marciales con pruebas de equilibrio y velocidad. Para culminar nuestro conocimiento llegamos hasta Japón y allí con ayuda de «Budokan» aprendimos el manejo de espectaculares armas milenarias. ¿Os hacéis una idea de por qué andan por aquí los ánimos tras alterados?. Pero no os retiréis del aparato, aún hay más. Por si esto fuera poco nos hemos dado una vuelta por Beverly Hills acompañando a Eddy Murphy , -¿recordáis Superdetective en Hollywood?- capturando maleantes en persecuciones suicidas y rescatando rehenes. ¡Lo mejorcito para el stress! ¡Un respiro por favor! Menos mal que tras el ajetreo inicial llegó «Snoopy» ; por fin volvía la paz a nuestra redacción, o al menos eso parecía. Un par de horitas buscando una manta fueron suficientes para que lo que nos temíamos se convirtiera en realidad ....esto no es tan fácil amigos. Un mapa, alguna que otra ayuda y mucha paciencia. Los buenos tiempos parecían volver.
De pronto aterriza «Xenon II» y ¿quién puede resistirse a una buena masacre espacial? Nosotros no, desde luego, y además lo pasamos de lo lindo. Para compensar tamaña batalla optamos por la solución más evidente : una aventura como «Jabato» volvería las aguas a su cauce. Pero culminando el ataque de histeria colectivo llegó «RAM», un arcade algo complicadillo con una batalla mucho más real, nada de naves futuristas. Realmente estábamos agotados; para relajarnos decidimos darnos una vueltecita por la actualidad y recopilar para vosotros unos cuantos proyectos que serán realidad dentro de muy poco. Bueno, aquí os dejamos, que hemos visto un juegazo en algún sitio que nos va a tener ocupados algún tiempo. Hasta la próxima.

La redacción.

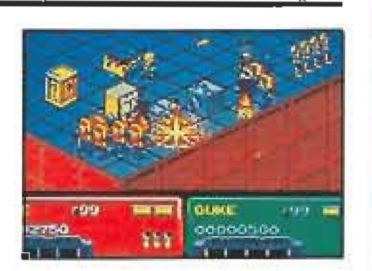


E-Motion, la revolución



Parece que más allá del Atlántico la imaginación de los programadores ha sufrido un increíble impulso creativo que está dando paso a sorprendentes realizaciones. Una de ellas es «E-Motion», un juego creado por Accolade y distribuido a través del sello U.S.Gold. Un concepto revolucionario da paso a un programa casi tan adictivo como sencillo. Nuestro objetivo es simple: tratar de hacer chocar —con muchas reservas, como en un tablero de billar— las bolas del mismo color para que éstas desaparezcan, impidiendo, al mismo tiempo, chocar con otras de diferente color, ya que esto generaría nuevas bolas complicando cada pantalla. «E-Motion» consta de cincuenta niveles de dificultad progresiva y aparecerán el próximo mes de abril en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y PC.

Domark: la apuesta por las Coin-ops



Domark está a punto de comercializar dos nuevas conversiones, que una vez más aparecerán con el sello Ten-gen. Estas son «Cyberball», una futurista adaptación del fútbol americano y «Escape from the planet of the robot monsters» conversión de una máquina de Atari Games. Ambos programas estarán disponibles para Spectrum, Amstrad, Commodore y todos los formatos de 16 bits.

Tras la estela de Tetris

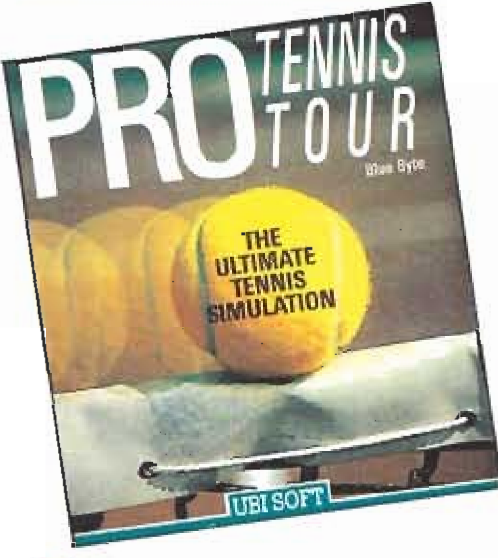
No era difícil imaginar que «Tetris» iba a crear escuela y como prueba de ello acaba de llegar a Europa, a través de Rainbow Arts y programado por la compañía americana California Dreams, «Block Out». La idea base es la misma que en la producción rusa, pero varía la perspectiva (la vista es en profundidad y no frontal como en aquél) y sobre todo aporta como novedad la tridimensionalidad de las piezas. ¡Nueva fiebre a la vista!. «Block Out será publicado en principio para Amiga y Pc.

¡Por fin Iron Lord!



La compañía UBI Soft acaba de lanzar por fin en Francia «Iron Lord». Las primeras imágenes del juego pudimos verlas, en la sede central de la compañía, hace más de un año y todo hace suponer —sobre todo teniendo en cuenta el tiempo que han tardado en retocarlo— que va a ser una auténtica bomba. «Iron Lord» estará disponible en España, dentro de muy poco, en todos los formatos tanto de ocho como de 16 bits, a excepción de MSX.

PRO TENNIS TOUR



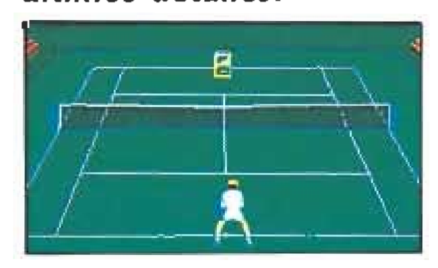
REYES DE LA PISTA

■ *UBI SOFT*

■ *SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ST, AMIGA*

■ *V. Comentada: AMIGA*

Parece que el tenis no está dispuesto a quedarse atrás respecto a otros deportes como el fútbol o el basket. Así lo prueba el hecho de que en apenas un par de meses hayan desfilado por nuestros ordenadores varios programas basados en él. Sin embargo, «Pro Tennis Tour», la última creación de Ubi Soft, es algo más que un simple juego de tenis, es toda una perfecta simulación, realista hasta en sus últimos detalles.



Disponemos de la posibilidad de entrenarnos utilizando la máquina lanzapelotas.

Una vez más, y dado que a la hora de comentar un simulador deportivo resulta totalmente improductivo tratar de calibrar su grado de originalidad, vamos a hacer referencia principalmente a la jugabilidad y realismo de «Pro Tennis Tour», observando también hasta qué punto ha conseguido o no superar en calidad a otros títulos aparecidos con anterioridad. Por ello enjuiciaremos el programa en función, no sólo de sus propias características, sino también en cuanto a lo que aporta en comparación con otros programas como el legendario «Match Point», de Psion, o los más recientes «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» de Zigurat y «Passing shot» de Image Works.

Vamos a comenzar, sin embargo, por enumerar previamente todas y cada una de las posibilidades y opciones que se nos ofrecen en los diferentes menús de selección, para pasar más tarde y como colofón a entrar plenamente en el comentario de los puntos primeramente mencionados.

Los menús

Una vez cargado el programa aparecerá ante nosotros un primer menú con cinco opciones seleccionables: Tournament (torneo), Practice (práctica), Mode (modo), Ranking (clasificación) y Storage (almacenamiento).

La primera de ellas nos permite participar en uno de los cuatro **torneos** (Wimbledon, Roland Garros, Flushing Meadown y Open de Australia) que incluye el programa, teniendo que comenzar por disputar las eliminatorias para conseguir acceder a los cuartos de final, semifinales y final.

Entre partido y partido se nos informará detalladamente de la marcha del torneo a través de un marcador en el que aparecen todos los participantes, junto con los resultados acaecidos en cada una de las confrontaciones. Estas se disputan al mejor de cinco sets, y siempre de acuerdo al reglamento que rige el desarrollo de este deporte que, por otra parte, será aplicado rigurosamente por los diferentes jueces de silla junto con el juez de pista; el curso de cada partido y de cada set queda reflejado en diferentes marcadores incluidos con ese fin.

La opción de **práctica**, sin duda uno de los detalles más originales del programa, nos permite ponernos a punto antes de competir, ya sea utilizando para ello a otro jugador, o bien utilizando la máquina lanzapelotas controlada por la computadora. También disponemos de la posibilidad de adiestrarnos en la realización de nuestro servicio, siendo aconsejable hacer uso, en principio, tanto de esta opción como de la anterior para aprender rápidamente a controlar a nuestro jugador.

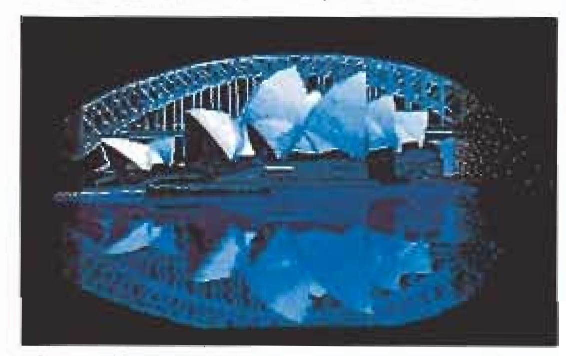
En cuanto a la opción **Mode**, una vez seleccionada nos permite elegir entre uno de los tres niveles de dificultad que ofrece el programa: Easy (fácil), Advanced (avanzado) y Professional (profesional).

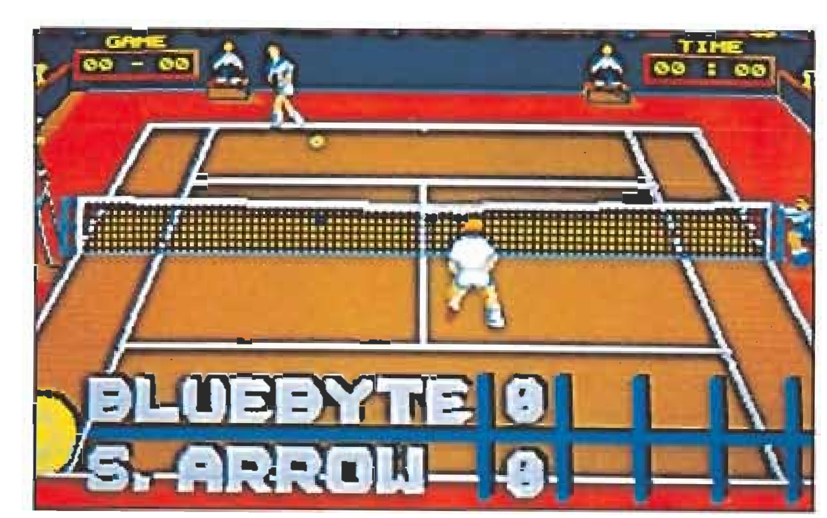
LOS TORNEOS


En «Wimbledon» al igual que en otras pistas tendremos que superar las eliminatorias.


«Flushing Meadows», en Estados Unidos, nos permitirá enfrentarnos a los mejores del mundo.


En cada partido, diferentes marcadores indican nuestra situación. En la imagen Roland Garros.


El Open de Australia nos causará más de un disgusto si previamente no practicamos.



Las distintas pistas, correspondientes a cada torneo, están dotadas de sus propias características.



Los cuidados detalles, así como el espectacular sonido, contribuye en el torneo a aumentar el realismo.



En la opción de un jugador, nuestro oponente se sitúa siempre en el fondo de la pista.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Resulta muy aconsejable intentar ajustar al máximo nuestros servicios a la línea exterior de la pista, para obligar así a nuestro contrario a desplazarse completamente a un lateral para devolver la pelota; con esto quedará todo el lado contrario a nuestra merced para conseguir limpiamente el punto.*

■ *No es conveniente, por el contrario, tratar de sostener contra la computadora un largo peloteo en espera de un error no forzado; por si lo habéis olvidado ella es una máquina y fallará menos que nosotros.*

■ *La mejor forma para evitar esto es tratar de subir a la red en cuanto tengamos oportunidad, y tratar de ganar el punto con nuestra bolea.*

■ *Para bolear correctamente es imprescindible estar prácticamente pegados a la red.*

Ranking nos ofrece la clasificación de los diferentes tenistas del circuito mundial, nosotros incluidos por supuesto. A medida que disputamos torneos podremos observar cómo subimos (o descendemos, en el peor de los casos) en esta lista.

La última opción, **Storage**, tiene como objeto —tal y como su propio nombre indica— el permitirnos salvar en disco tanto nuestro ranking como nuestra clasificación en un determinado torneo, para recuperla más tarde haciendo uso de la opción para cargar incluida en este mismo menú.

El juego

«Pro Tennis Tour» nos ofrece la posibilidad de jugar bien contra la computadora o bien contra un adversario controlado por otro jugador. En cualquiera de las dos opciones el manejo de nuestro personaje es exactamente el mismo, y a excepción del saque que aporta algunas características innovadoras (en concreto disponemos de un pequeño cursor que nos permite elegir el lugar al que queremos dirigir la pelota), el sistema de control es el mismo empleado ya en «Match Point».

Otro detalle bastante original e importante en el desarrollo del juego es el hecho de que cada vez que la pelota sea lanzada por el contrario hacia nuestro campo aparecerá otro pequeño cursor que nos marcará el lugar más adecuado para intentar devolver con garantías la pelota.

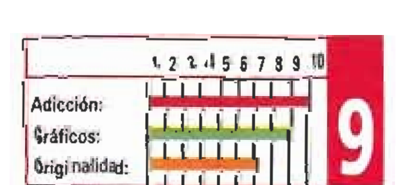
Nuestro jugador selecciona automáticamente el tipo de golpe que va a ejecutar (no así su dirección, que depende de como nos situemos frente a la pelota), si bien curiosamente hay una serie de movimientos como los globos, las dejadas o los smashes que no han sido incluidos entre los golpes habituales que realizan los tenistas.

Nuestra opinión

Esta versión Amiga de «Pro Tennis Tour» es, con diferencia uno de los mejores juegos que hemos tenido oportunidad de ver en ningún ordenador; infinitamente más jugable que «Passing Shot» y desde luego mucho más espectacular (si bien en esto tienen mucho que decir los 16 bits, claro está) que «Match Point» o «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam». Los gráficos están muy bien realizados, y además son de un considerable tamaño; los movimientos son rápidos y realistas, y el sonido es simplemente increíble: el bote de la pelota y el sonido del golpe de nuestra raqueta están imitados de manera tan perfecta que parecen casi reales.

Si a esto añadimos que la jugabilidad del programa es inmejorable, todo lleva a que, lógicamente, el grado de adicción sea muy elevado, lo cual como ya os podéis imaginar equivale a decir que os esperan horas y horas de diversión pegados a la pantalla de vuestro ordenador. "Tres bien", Ubi. ■

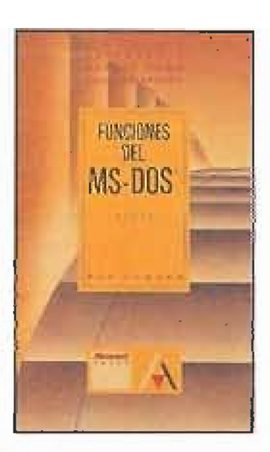
J.E.B.



LIBROS

SISTEMAS OPERATIVOS

FUNCIONES DEL MS-DOS



144 págs. 1.272 ptas.

Esta guía de referencia rápida sobre los servicios del conocido sistema operativo MS-DOS ha sido concebida como instrumento de apoyo para todos aquellos programadores con experiencia en lenguaje C o ensamblador.

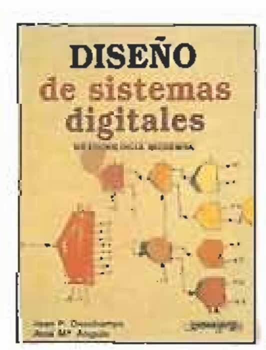
En ella podrán encontrar información acerca de los servicios del sistema desde la interrupción 20H a la 2FH, así como de otros temas estrechamente relacionados.

Ray Duncan ***

Anaya | NIVEL «C»

SISTEMAS DIGITALES

DISEÑO DE SISTEMAS DIGITALES



246 págs. 1.600 ptas.

Este texto de marcado carácter didáctico está orientado a facilitar el diseño de sistemas digitales, incluyendo una serie de métodos e ideas inspirados en las tecnologías y metodologías más modernas, habiéndose tenido en cuenta en su desarrollo la posible utilización de herramientas informáticas, como ayuda en el diseño y fabricación de sistemas electrónicos digitales.

Jean P. Deschamps
José M.ª Angulo ***

Paraninfo | NIVEL «C»

•PÉSIMO ••FLOJO •••NORMAL ••••BUENO •••••MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ACTUALIDAD

UNA FERIA MUY PROFESIONAL

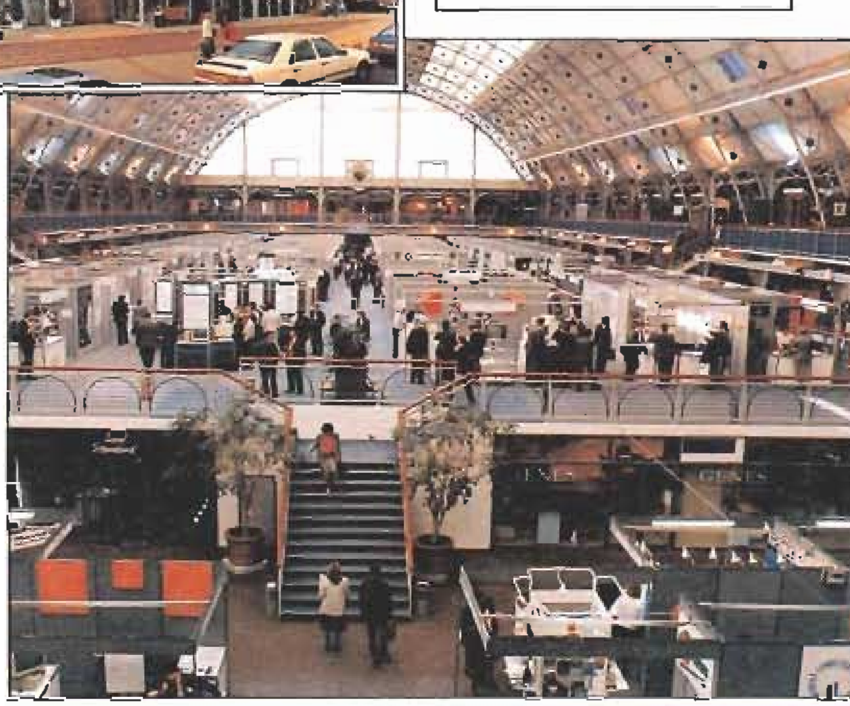


Como ya os anunciamos hace algún tiempo, durante el próximo mes de abril tendrá lugar, en Londres, la segunda edición del European Trade Computer Show.

Este año, sus organizadores han mostrado un interés especial en controlar todos y cada uno de los detalles de esta singular feria, intentando que el carácter profesional del encuentro adquiera una dimensión más internacional. En el entorno del Trade además de seminarios y conferencias sobre temas relacionados con el software de entretenimiento —situación del mercado, planes de los productores a corto, medio y largo plazo, etc.— tendrá lugar la entrega de premios concedidos por la prensa especializada a la industria del software, en los que Micromanía tendrá una participación directa.

Esta edición contará con la presencia de casi todos los sectores de esta creciente industria, desde el software de negocio para la pequeña y mediana empresa, al software de entretenimiento, que es, al fin y al cabo, el que nos interesa fundamentalmente. Allí se darán cita, entre otros, todos los grandes : Ocean, Activision, U.S. Gold, Domark, Hewson, Palace, Gremlin, Infogrames, Coktel Vision, Ubi y un larguísimo etcétera del que prometemos pultualmente informaros. También, procedentes del otro lado del Atlántico: Accolade, Lucasfilm y Electronic Arts han confirmado su asistencia, así como la todopoderosa Nintendo que hará especial hincapié en sus asequibles Game Boys. Una feria estrictamente profesional en la que pueden generarse muchos y sorprendentes acuerdos y por supuesto en la que se presentarán todos los títulos de los que disfrutaremos en los próximos meses.

Os mantendremos informados.



EL CONCURSO SOPALETRAS YA TIENE GANADOR



Javier Vázquez, director de Telejuegos, patrocinador del concurso junto con Micromanía, y Domingo Gómez, nuestro director, decidieron echarse una última partida antes de enviar la máquina al afortunado ganador.

Suele decirse que nunca es tarde si la dicha es buena, así que, tras reiteraros nuestras disculpas por el lamentable error que provocó un pequeño retraso en el desarrollo del concurso SOPALETRAS, podemos ya anunciaros que la sensacional máquina arcade «Willow» de Capcom que estaba en juego ya tiene un afortunado propietario. Se trata de Carlos Pérez Peregrín de Murcia, quien imaginamos que a partir de este mismo momento va a convertir su habitación en un pequeño salón de videojuegos para él y todos sus amigos. Enhorabuena y dale duro, que esta vez no hay cargador de vidas infinitas que valga...

UN REVOLUCIONARIO SISTEMA DE CARGA



Lentamente las nuevas tecnologías láser van incorporándose al mundo de los juegos para ordenador. Tras un primer intento con «Dragon's Lair», hace ya algún tiempo, ahora todo parece indicar que la comercialización de juegos en compact disc será inminente. La compañía británica Code Masters y la alemana Rainbow arts tienen ya disponibles dos packs en los que se encuentran grabados en este formato colecciones que contienen sus juegos más populares. La innovación no viene sólo por el formato utilizado para grabar la información sino por el soporte preciso para reproducirlo. Lógicamente el cassette, con sus inevitables problemas de carga, es sustituido por un aparato reproductor de compact disc, que es conectado al ordenador con un adaptador que incorporan los packs. La mayor calidad de la grabación está reforzada por una velocidad de carga sensiblemente inferior a lo habitual y por la posibilidad de tener acceso casi inminente a cualquiera de los juegos recopilados en un solo disco.



16 BITS:
TEXTOS EN PANTALLA, INSTRUCCIONES Y MANUALES EN ESPAÑOL. DESDE 1988
20000 Leguas de Viaje Submarino
Astérix
Oliver & Compagnie
RESTRADA
NATHAN
COKTEL VISION
SYSTEM 4
Pza. de los Mártires, 10 - 28034 MADRID - Tel. 735 01 02

FLASH

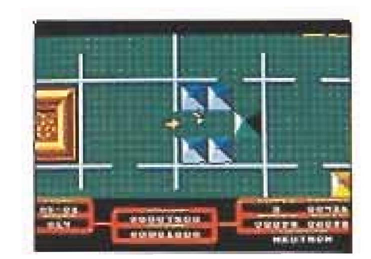
La gran carrera del siglo



En plena fiebre de simuladores de velocidad Electronic Arts acaba de anunciar la aparición de «Indianapolis 500». Un nuevo juego de carreras para Pc que incorpora novedosas técnicas en su realización, tanto en sonido —estará disponible para la mayoría de las tarjetas distribuidas en el mercado—, como de gráficos con sólidos tridimensionales.

El programa, que reproduce toda la emoción de las 500 millas de Indianápolis, intenta conseguir el máximo realismo compitiendo con otros 32 vehículos y obligando al jugador a alcanzar una buena clasificación en los entrenamientos para situarse en la Pole position. El juego aparecerá en principio para PC y estará preparado para tarjetas CGA, EGA y VGA.

Oxxonian



La compañía alemana Rainbow Arts acaba de comercializar un original programa de ambientación futurista llamado «Oxxonian». Nuestro objetivo será expulsar de nuestro planeta a unos malvados seres introducidos por un incondicional enemigo, consiguiendo las piezas, repartidas a lo largo de 40 niveles, que componen un arma que les devolverá a su lugar de origen. El juego está disponible en las versiones de Atari, Amiga y Commodore, e incorpora la posibilidad de jugarlo como un programa de acción contra otro jugador o el ordenador, o como un juego de estrategia sin oponente.

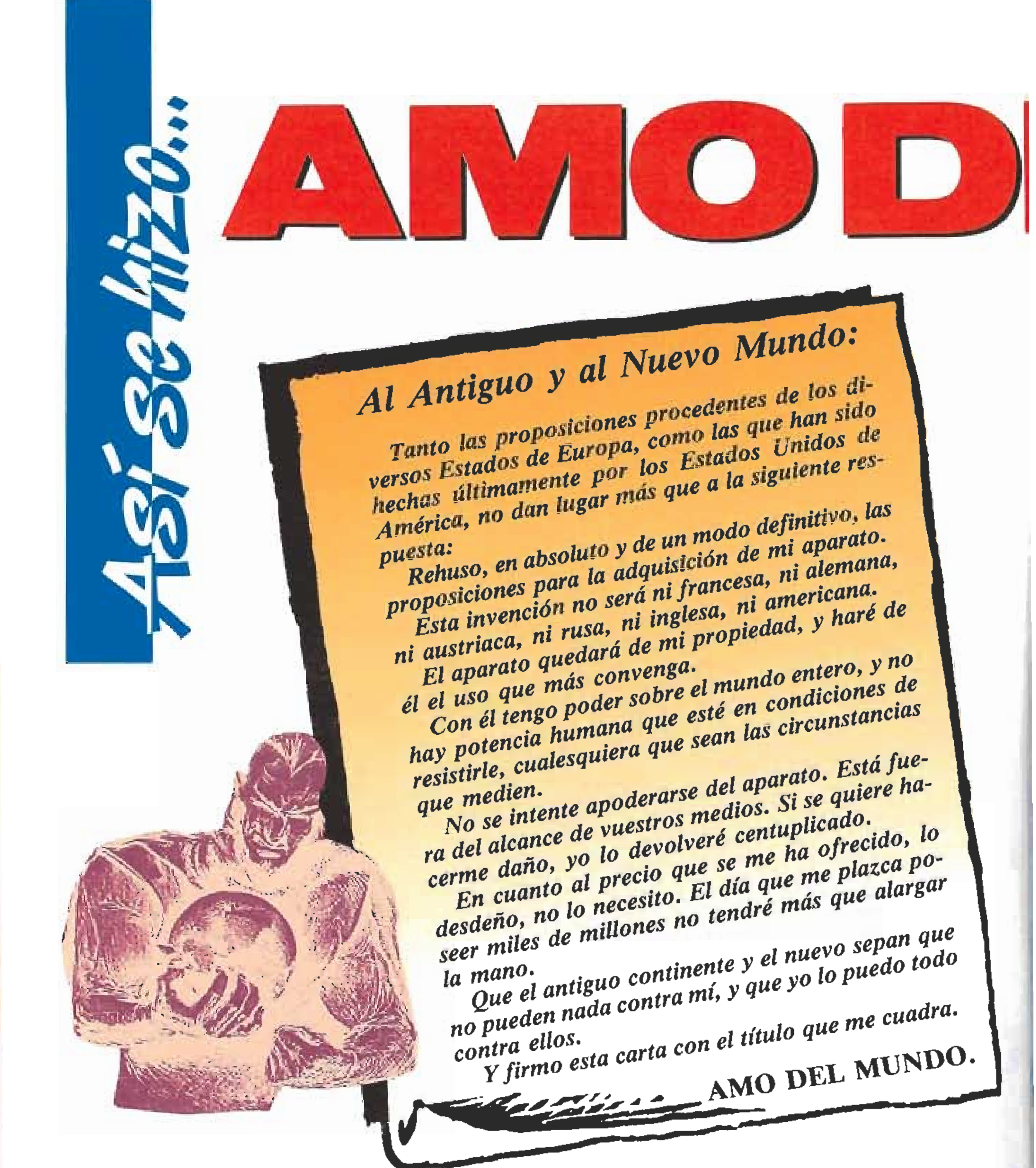
Take'em out



No cabe duda que «Prohibition», el juego comercializado hace ya unos años por Infogrames, cuenta con muchos seguidores. Baste sino con echar un vistazo a la imagen que acompaña a estas líneas. Corresponde al juego «Take 'em out» de Artronic y lleva a la pantalla la valiosa labor de un miembro de un cuerpo de elite. El juego disponible en Atari y Amiga, presenta varios niveles repletos de acción, en los que haremos frente a los más variados enemigos escogiendo el arma que consideremos oportuna.

Así se hizo...

AMO D



Al Antiguo y al Nuevo Mundo:

Tanto las proposiciones procedentes de los diversos Estados de Europa, como las que han sido hechas últimamente por los Estados Unidos de América, no dan lugar más que a la siguiente respuesta:

Rehuso, en absoluto y de un modo definitivo, las proposiciones para la adquisición de mi aparato.

Esta invención no será ni francesa, ni alemana, ni austriaca, ni rusa, ni inglesa, ni americana.

El aparato quedará de mi propiedad, y haré de él el uso que más convenga.

Con él tengo poder sobre el mundo entero, y no hay potencia humana que esté en condiciones de resistirle, cualesquiera que sean las circunstancias que medien.

No se intente apoderarse del aparato. Está fuera del alcance de vuestros medios. Si se quiere hacerme daño, yo lo devolveré centuplicado.

En cuanto al precio que se me ha ofrecido, lo desdeño, no lo necesito. El día que me plazca poseer miles de millones no tendré más que alargar la mano.

Que el antiguo continente y el nuevo sepan que no pueden nada contra mí, y que yo lo puedo todo contra ellos.

Y firmo esta carta con el título que me cuadra.

AMO DEL MUNDO.

De entre todas las historias fantásticas que he conocido, una de las que más me ha fascinado es la del Amo del Mundo, una novela de Julio Verne poco conocida pero que contiene toda la dosis de aventura y anticipación al futuro que caracterizan a dicho autor.

El «Espanto», un ingenio mecánico que es capaz de correr como un coche a gran velocidad, volar como un avión, navegar como un barco y convertirse en submarino cuando la ocasión lo requiere, constituye un reto a la civilización moderna que, en plena era espacial, aún no ha sido capaz de construir un artefacto similar y quizás, quien lo consiga, tenga enormes posibilidades de convertirse realmente en Amo del Mundo.

La novela trata de una serie de fenómenos misteriosos como terremotos, extrañas luces y ruidos ~~que se inician en el cráter~~ de un volcán inactivo llamado Great-Eyry. El inspector principal de la policía de Washington, John Strock, es encargado de desvelar la naturaleza de los mismos y entonces da comienzo una singular aventura que le llevará a descubrir el «Espanto», la alucinante máquina creada por Robur el Conquistador, y la base de éste en el interior del cráter del Great-Eyry.

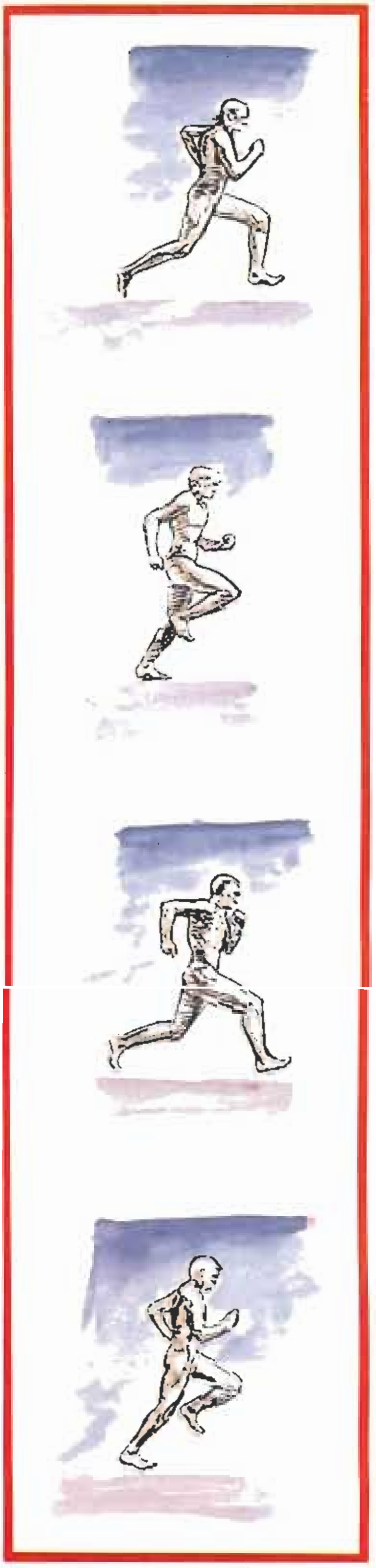
A partir de aquí imaginé a un genio inventor de la época actual que, víctima de la locura competitiva y de poder que caracteriza nuestro tiempo, lee la novela y se ve identificado con el creador del «Espanto», cree ser el enviado a salvar el mundo, el llamado a inventar el único artefacto profetizado hace tiempo por Julio Verne que aún no ha sido construido. Esta idea da vueltas y vueltas en su torturada mente hasta que decide lanzarse a emular la aventura del Amo del Mundo. Quiere poseer el aparato que le permitirá dominar tierra, mar y aire, quiere poseer el Mundo.

Comenté la idea con Carlos y maquinamos realizar un videojuego con este argumento. Cuando lo comuniqué al equipo de Positive tuvo una eufórica e instantánea aprobación, así que nos pusimos de inmediato a trabajar en el tema. Lo primero era decidir la estructura general del juego y dónde situaríamos la acción, puesto que necesitábamos una gran dosis de ella al ser éste nuestro primer producto Red Line, la línea que separa la vida normal de la peligrosa. La elección se presentaba difícil debido a la gran cantidad de escenarios y situaciones que desfilan en la novela, pero había que tomar una sola decisión y, después de un montón de buenas ideas acordamos que el escenario más adecuado y el momento que produce mayor tensión es cuando John Strock está prisionero en el Great-Eyry y el Amo del Mundo se dispone a lanzar el ataque final que le consagrará definitivamente como tal.

UN RETO A L

EL MUNDO



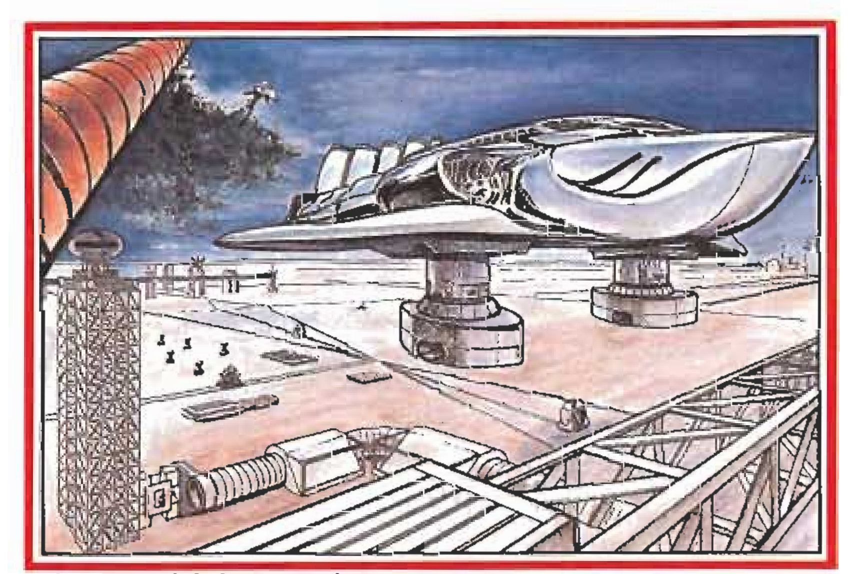


Estudio de la animación.

ELABORACIÓN

Concebimos el cuartel general de Robur como una base completamente automatizada y controlada por robots creados por él mismo, puesto que estos, al ser unos aliados fieles que no temen enfrentarse a cualquier extraño por peligroso que sea, anulan por completo el riesgo de traición y constituyen la mejor defensa que un hombre pueda imaginar.

El protagonista sería John Storm, el inspector de policía, que intentaría llevar al fracaso los maléficos planes ideados por Robur y para conseguirlo tendría que encontrar los trazos del plano del circuito principal del «Espanto» dispersos por toda la base, ya que Robur habría roto el plano en mil pedazos para que nadie pudiese dominar su potente nave. Debería llevar a cabo tan difícil misión rodeado por un ejército de robots dispuestos a evitarlo como fuese y entre las llamas, explosiones y cortocircuitos producidos por la autodestrucción de la base. Robur se dispondría a lanzar el ataque final y, convencido del éxito, habría puesto en marcha el mecanismo de autodestrucción, a partir de entonces el mundo entero sería su base.



Vista general de la Base y el «Espanto».



El inspector Storm ha recibido la orden de investigar unos extraños sucesos acaecidos en un volcán.



Un científico loco ha encarnado, la personalidad del protagonista de una novela de Verne.

Dispuestos ya a trabajar en el proyecto, nuestro próximo paso fue elaborar los bocetos que nos proporcionarían una visión general de los escenarios del juego. De esta tarea se encargó **Ramón**, nuestro ilustrador, el cual, después de un par de sesiones con todo el equipo de producción bombardeándole con cientos de ideas, nos entregó la serie de dibujos que sirvieron de base a **Oscar**, el grafista, para crear los complicados gráficos de fondo.

Decidimos que un grafista se encargase, únicamente, de la pantalla de presentación, con el fin de optimizar al máximo el diseño gráfico. Esta fue la tarea de **José Luis**.

Nuestra principal preocupación fue dotar al juego con un movimiento ágil y real, queríamos conseguir mucha acción y era necesario hacer un estudio muy detallado de todos los movimientos de los personajes. Por suerte contamos con la inestimable colaboración de **José Antonio**, nuestro técnico en animación, que pudo hacer un hueco en el proyecto en que está trabajando (que será el próximo lanzamiento de Positive) para echarnos una mano en la animación del protagonista y los robots. No faltaron un montón de bocetos y pruebas pero, al final, conseguimos lo que deseábamos.

Todo el mundo sabe que una base repleta de máquinas en pleno proceso de autodestrucción es un espectáculo verdaderamente alucinante, es una singular mezcla de chispas, rayos, explosiones, etc. como si de un gran castillo de fuegos artificiales se tratara. **Enrique**, el programador, tenía la difícil misión de conseguir todo esto además de elaborar todas la rutinas de un scroll con colores, desarrollar la complicada programación habitual en cualquier juego y codificar toda la información interactiva del Multiple Game.

A ERA ESPACIAL



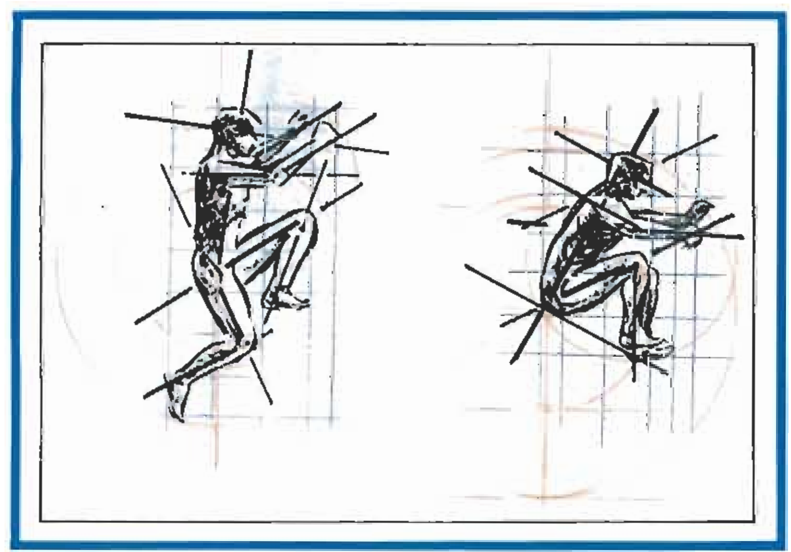
MULTIPLE GAMES

También había que materializar un aspecto muy importante de los juegos de Red Line que inyectaría mucha originalidad y adicción a cada programa, se trataba del Multiple Game de cuyo desarrollo me encargué personalmente.

La idea era elaborar un juego paralelo al propio programa de ordenador de manera que la interacción entre los dos produzca un juego terriblemente original y adictivo. En este caso el resultado es el siguiente:

Se trata de reconstruir el mapa electrónico que Robur ha roto en muchos pedazos y que contiene información vital para el éxito de la misión. Dichos trozos del mapa van apareciendo durante el juego y, cuando recojamos uno, en el marcador aparecerá el código digital que debemos descifrar con ayuda del D.C.A. (Digital Code Analyzer) El D.C.A. es una tarjeta que regalamos en cada programa y se utiliza comparando sus ranuras sobre las tablas de códigos que van incluidas en las instrucciones. Evidentemente se consigue mayor emoción al tener que luchar contra los despiadados enemigos y decodificar los trozos de mapa al mismo tiempo.

También logramos una elevada variedad de juego puesto que los trozos de mapa nunca aparecen en el mismo orden ni en el mismo lugar y son interactivos con el nivel de dificultad y la disposición de los peligrosos robots enemigos.



Estudio de la animación.

UN RETO A LA ERA ESPACIAL

AMO DEL MUNDO

ARGUMENTO

El Inspector Principal de la policía de Washington es un hombre llamado John Storm, pero éste no es su verdadero apellido, es un nombre que se ha merecido por la especial fuerza que imprime en cada uno de sus actos. Storm es un tipo decidido, no teme al peligro ni a la aventura, cuando entra en acción parece una gran tormenta que se desata de repente, nada puede detenerle.

En esta ocasión había sido encargado de investigar unos extraños sucesos en relación con el volcán inactivo denominado Great-Eyry. Los habitantes de las poblaciones cercanas a la montaña aseguraban haber visto extrañas luces y afirmaban la existencia de inexplicables fenómenos procedentes del interior del cráter del antiguo volcán. Estaban convencidos que se trataba de una base OVNI instalada en el refugio que proporcionaban las altas paredes del Great-Eyry.

Paralelamente a estos sucesos, acontecieron otros en distintos lugares que no por estar aparentemente inconexos dejaban de tener unos ciertos rasgos de similitud. Primero fue la aparición, durante una competición de Fórmula 1, de un bólido que no pudo ser captado por ninguna cámara, pese a la presencia de un gran número de ellas, debido a la enorme velocidad que desarrollaba. Este coche superó con creces todos los récords de velocidad sobre ruedas conseguidos hasta el momento. Después tuvieron lugar unas misteriosas apariciones de un barco que burló todos los sistemas de seguridad de la Armada ya que era invisible para los aparatos de detección más sofisticados y, quienes lograron distinguirlo fugazmente debido a la enorme velocidad, aseguraron que llevaba un armamento desconocido pero de aspecto amenazadoramente destructivo. Lo mismo ocurrió con un submarino de similares características que hizo acto de presencia durante unas maniobras militares del portaaviones nuclear Nimitz 54 y provocó el hundimiento del mismo.

John Storm comenzó a sospechar que había una inquietante conexión entre esta serie de apariciones, los sucesos del Great-Eyry y una aeronave de considerables dimensiones que puso en peligro y burló sin dificultad al último modelo de avión de combate construido hasta la fecha y considerado como el arma más potente sobre la tierra. Sobraban razones para temer lo peor.

Pero esta historia tenía un cierto halo de familiaridad para John que se mostró evidente cuando leyó la carta que el llamado Amo del Mundo dirigió a



El «Espanto» es un terrible artefacto de grandes poderes. Su posesión da control sobre el mundo.



El ejército del malvado está formado por un preparadísimo grupo de androides especiales.

ENRIQUE VIVES: ***Programador***
TRABAJOS ANTERIORES: MAMBO

«Lo más complejo ha sido conseguir el efecto de pantalla con diversos planos, de manera que los sprites circulen en el plano medio, entre uno superpuesto y otro tercero de fondo».

ÓSCAR VIVES: ***Grafista***
TRABAJOS ANTERIORES: MAMBO

«Me he vuelto loco para imaginar zonas de construcciones metálicas situadas en el cráter de un volcán, pero en todo momento mi intención ha sido crear unos gráficos perfectos».

JOSÉ ANTONIO PASCUAL: ***Animador***

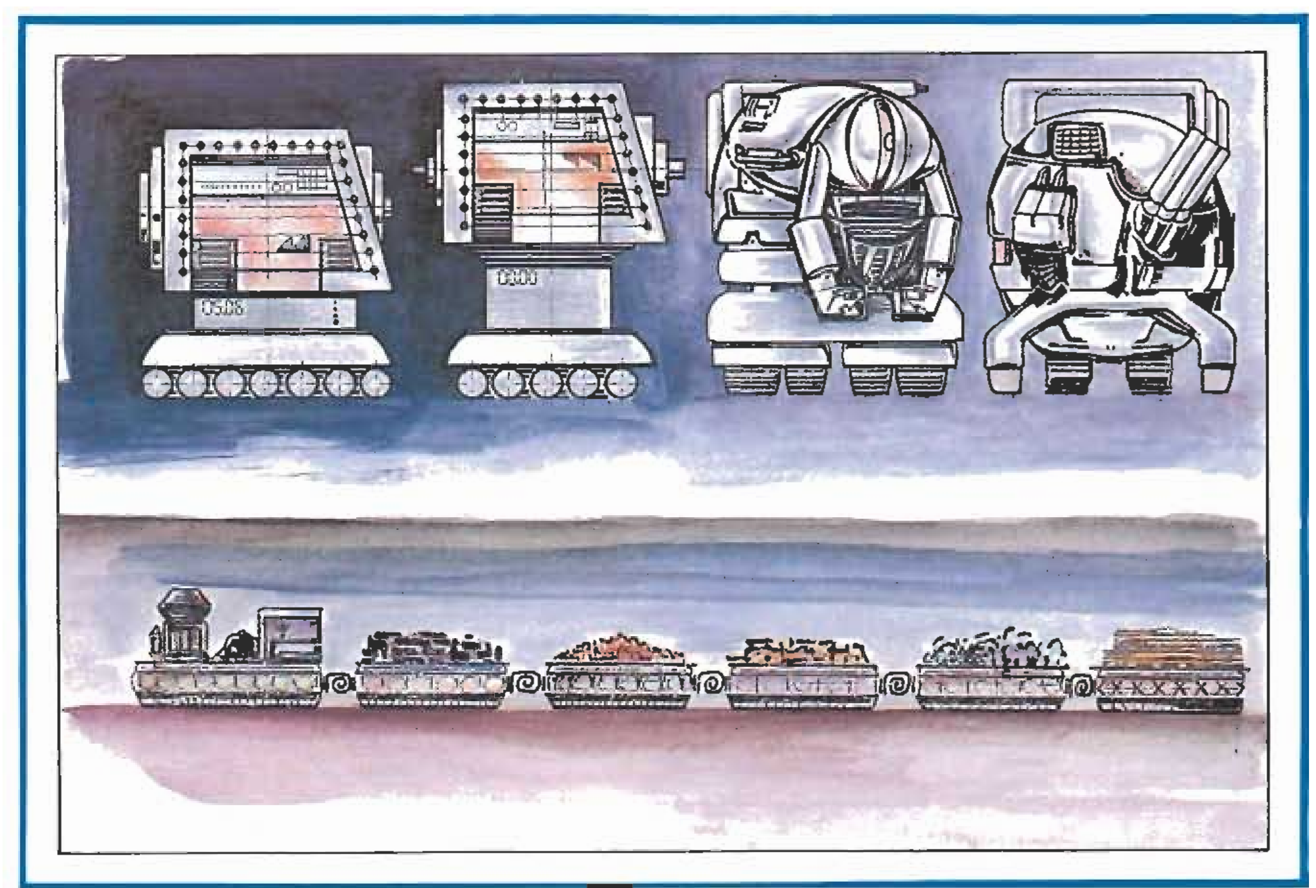
«¡¡Jamás había trabajado con un equipo tan exigente!!».

JOSÉ LUIS MUÑOZ: ***Grafista***
TRABAJOS ANTERIORES: ENCHANTED, RATH-THA, DIMENSIÓN OMEGA

«Para hacer una buena pantalla de presentación es necesario tener la idea general clara y conseguir la mezcla de colores adecuada; creo que las buenas pantallas de presentación pronto se exhibirán en galerías de arte».

ALBERTO BALDRICH: ***Director de Producción***
TRABAJOS ANTERIORES: TODOS LOS DE POSITIVE

«¡¡ Mis guerreros son los mejores!!».



Diseño de los robots enemigos.

todas las naciones de la Tierra en respuesta a las ofertas de compra de su alucinante máquina. Ya no quedó lugar para la duda: algún loco pretendía materializar la fantástica hazaña del Amo del Mundo imaginada hace tiempo por Julio Verne.

No había tiempo que perder, esta materialización del «Espanto» era mil veces más poderosa que la mayor arma existente en la Tierra y el supuesto Amo del Mundo podía llegar a serlo realmente. Puesto que el «Espanto» era prácticamente invencible, la única forma de inutilizarlo sería entrando en el interior de la nave y destruyendo el circuito principal, pero este era trabajo para un hombre solo, así que John Storm se apresuró en conseguir un permiso especial del gobierno que le permitiría acceder al nuevo arsenal de armamento ultrasecreto de los Comandos de Asalto.

Se apoderó de la última novedad en armas de guerrilla y supervivencia, se trataba de la F.E.B. (Fulminant Energy Box) una especie de mochila que iba colgada de la espalda y se complementaba con un fuerte casco. La F.E.B. sintetizaba, mediante un complejo proceso de transmutación, la energía eléctrica que tomaba de cualquier máquina, convirtiéndola en energía biomagnética que podía mantener a un hombre durante semanas enteras sin comer, ni beber ni descansar un segundo. Poseía un potente compresor atmosférico que permitía desarrollar unos saltos increíbles al liberar el aire comprimido y un generador de rayos neutrón-láser de sorprendente poder destructivo. También incluía el Boomerang Compact Disc, un disco que se utilizaba como un boomerang y era especialmente eficaz para destruir máquinas porque, además del fuerte impacto que proporcionaba, liberaba una descarga electromagnética suficiente para inutilizar los circuitos digitales más escondidos. Y como último complemento tenía el casco provisto de lentes infrarrojas para visión nocturna, scanner ultrasónico, mascarilla antigas y conexión por voz con la base de datos compactada de la unidad central F.E.B. que permitía el acceso instantáneo a cualquier información contenida en la misma.

La gran cantidad de escenarios y situaciones presentes en la novela hacían, de antemano, difícil su adaptación al ordenador.

El protagonista sería un inspector de policía, que debería encontrar los planos del circuito principal del «Espanto».

«Amo del mundo» es el primer producto de Positive dentro de la serie Red Line.

John se disponía a penetrar en la base con su sofisticado equipo de asalto cuando fue sorprendido y capturado por los sicarios de Robur el Conquistador, ¿qué había fallado en el arriesgado plan de nuestro héroe? Simplemente la sorpresa de encontrarse frente a enemigos de metal muy superiores en facultades a los humanos que él esperaba hallar. John fue hecho prisionero y despojado de su singular armamento pero tuvo la oportunidad de conocer a Robur en persona. Este le contó sus disparatados planes para conquistar el mundo y en su presencia rompió en pedazos el plano electrónico del circuito principal del «Espanto». Robur se disponía a lanzar su ataque final contra el mundo y John no podía perder un segundo. Consiguió recuperar su equipo pero tenía poco tiempo para encontrar los trozos del plano electrónico, recomponerlo e intentar desconectar los circuitos del Espanto. El momento ha llegado, John mira a su alrededor y sólo ve una inmensidad de máquinas en proceso de autodestrucción, cientos de robots que van en su busca y una difícil misión por cumplir. ■

Alberto Baldrich
Director de Producción de Positive

FLASH

Seguramente los más veteranos recordaréis que hace más de tres años, Dinamic anunció la publicación de **«Lorna»,** un juego basado en uno de los personajes más populares de Azpiri, disbujante "oficial" de **Dinamic** por aquella época . Las próximas navidades el juego verá por fin la luz en las versiones de 16 bits, pero curiosamente no es esta compañía la que finalmente ha desarrollado el proyecto, sino **Topo**. ¿Es posible que Azpiri se haya cansado de esperar? ■

Delta software ha decidido no perder comba en la política de fichajes que, de un tiempo a esta parte, anda revolucionando el mercado. Primero anunciaron su intención de llegar a un acuerdo con El Lute, luego ficharon a los Inhumanos y a la campeonísima Arancha Sánchez Vicario y hace unos días nos contaron que **ALF**, el singular alienígena procedente de Melmac y acogido en la Tierra por los Tuner, será el protagonista de un nuevo juego. ¡Qué no decaiga! ■

Actualmente se está rodando la segunda parte de **Robocop**. Para no perder las buenas costumbres un equipo de programadores de **Ocean** está siguiendo de cerca el rodaje. ¡Hay que documentarse para que el juego sea un buen reflejo de la película! ■

No cabe duda, hay filones que no se acaban. Preguntárselo sino a los chicos de Dinamic que ya están trabajando en las terceras partes de dos de sus juegos más legendarios: **«Army Moves»** y **«Freddy Hardest»**. ■

Como bien sabréis el mundial de **fútbol** se celebrará, dentro de unos meses, en Italia. Luis Suárez no ha querido llamar para la selección a unos muchachos afincados en Madrid, conocidos en el mundillo como **Opera Soft**. Ofendidos han decidido montarse el mundial de por libre y actualmente trabajan en un nuevo juego de fútbol que seguro nos da la victoria. ¡Ra, ra , ra, Opera ganará! ■

«Rainbow Island», la segunda parte del adictivo **«Bubble Bobble»** está a punto de ver la luz. Por extraño que parezca el juego que fue presentado por Firebird y difundido en notas de prensa por **Microprose**, cuando esta compañía compró **Telecom Soft**, será comercializado por **Ocean**. ¿Podéis explicárnoslo? ■

Cuentan las malas lenguas que en U.S.Gold andan con la mosca detrás de la oreja. Alguien tuvo la genial de idea de hacer en su presencia un visionado conjunto del **«Black Tiger»** y el **«Satán»** de Dinamic. ¡Qué conste que lo avisamos! ■

Incentive y **Domark** han llegado a un acuerdo para realizar conjuntamente una aventura de acción, con gráficos sólidos tridimensionales, que llevará el nombre de **«Castle Master»**. Ambas compañías han afirmado que el acuerdo será ventajoso porque «combina la buena programación de Incentive con la red de marketing de Domark». Si ellos lo dicen, por algo será. ■



DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA POR ACUERDO CON VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A., SERRANO, 240, 28016 MADRID. TEL. 458 16 58

LA CREACIÓN DE EMPIRE IMPLICABA MUCHOS RIESGOS QUE ESTÁBAMOS DISPUESTOS A CORRER

Es muy probable que, a pesar del tiempo transcurrido desde que los primeros juegos de la compañía ODE (Oxford Digital Enterprises) vieron la luz, su nombre no os resulte demasiado familiar. Sin embargo, comenzaréis rápidamente a asociar ideas si os decimos que entre los trabajos realizados por esta compañía independiente destacan títulos tan populares como el clásico «Trivial Pursuit», en su versión informática y que son, ni más ni menos, que los artífices de «Empire», un sello de reciente creación bajo el que aparecerán los juegos desarrollados por la compañía.

PODÍAMOS HABER TENIDO MÁS ÉXITO COMERCIAL REALIZANDO CONVERSIONES DE COIN-OPS



Nuestro corresponsal Alan Heap (en el centro) junto a Richard Yapp y David Pringle en un momento de la entrevista.

RICHARD YAPP y DAVID PRINGLE

Micromanía visitó hace unos días las oficinas de ODE, situadas en una granja reformada en un barrio tranquilo y apartado de la ciudad de Oxford. Allí tuvimos oportunidad de charlar con Richard Yapp y David Pringle, dos de los principales miembros de la compañía.

MM: El más famoso de todos vuestros juegos es «Trivial Pursuit», ¿a dónde ha llegado su éxito?

RY: Hasta ahora hemos completado casi 90 versiones diferentes. El problema de «Trivial Pursuit» es que hemos tenido que escribir cada formato del juego en varios idiomas y también crear distintas preguntas para paises que comparten la misma lengua, ya que una pregunta apropiada para alguien del Reino Unido puede que no lo sea para un australiano o un americano, y así el número de versiones que se necesitan se multiplica rápidamente.

Aunque la primera versión del «Trivial Pursuit» fue lanzada hace cuatro años sigue vendiéndose bien y generando beneficios; de hecho, la versión para Amiga se completó hace poco. Esperamos además continuar produciendo nuevas versiones durante algún tiempo. Éste es, con diferencia, el juego que más ha vendido de cuantos hemos producido, lleva aproximadamente 500.000 unidades, en todos los formatos, en el mundo entero.

MM: ¿Qué juegos siguieron a «Trivial Pursuit»?

RY: Una simulación de navegación a vela para Activision llamada «Sailing», que fue diseñada y escrita para los formatos de 8 bits por mí. El juego fue bien recibido por la prensa británica pero no se vendió muy bien. Entonces hicimos «Yes Prime Minister» para Mosaic. Éste fue un trabajo innovador en software en forma de libro interactivo. Tenía grandes ideas pero, por desgracia, no tuvo un gran éxito comercial. «Time» y «Sleeping Gods Lie» han sido publicaciones recientes en formato de 16 bits que se han lanzado con el sello Empire. Siempre hemos tenido como política situarnos a la vanguardia de la programación y nunca nos ha frenado llevar a cabo ideas originales, incluso cuando podíamos haber tenido mayor éxito comercial escribiendo conversiones de recreativas. Nos encanta la parte creativa de nuestro trabajo.

MM:¿Escribís todas las versiones vosotros mismos?

RY: No todas. Escribimos la mayoría, pero de vez en cuando, —como en el caso de las versiones 8 bits de «Gazza»—, contratamos a otros programadores como colaboradores para que lleven a cabo ciertos trabajos.

MM: ¿En qué estáis trabajando ahora mismo?

RY: En una simulación de tanque llamada «Team Yankee». Existe un libro y un juego de mesa con el mismo nombre en el que basamos nuestro proyecto; los dos han tenido mucho éxito y por eso tenemos grandes esperanzas. Por otro lado Domark siempre nos está pidiendo que escribamos otra versión del «Trivial» o nuevas preguntas para el mismo, parece ser un programa infinito.

MM: ¿Qué formatos crees que serán los más comerciales en el futuro?

RY: En Europa los ordenadores de 16 bits (el Amiga y el Atari ST) son sin duda los que están a la cabeza del mercado. En los EEUU las consolas han alcanzado gran éxito últimamente, por lo que espero ver el mismo fenómeno reflejado en Europa pronto. Sin embargo, sigue habiendo muchas ventajas en un teclado por lo que creo que los juegos de consola y los microordenadores se repartirán el mercado.

ODE es una compañía independiente de programadores. Fue creada, hace aproximadamente seis años, por tres amigos que anteriormente habían sido estudiantes en la universidad de Oxford, una de las universidades más antiguas y prestigiosas del mundo. Los tres compartían un interés común: los micro-ordenadores; se daban cuenta de que había escasez de buenos programadores en el país, en ese momento, y decidieron rellenar el vacío del mercado.

En la actualidad ODE está formada por un director general —David Pringle—, cinco programadores y un artista gráfico. Desde entonces muchos de los juegos que han escrito han alcanzado fama mundial, especialmente la conversión a los ordenadores de «Trivial Pursuit», programa del que han realizados 87 versiones distintas, —el juego ha sido traducido a ocho idiomas diferentes—, y sigue manteniendo cifras de ventas muy elevadas.

MM: ¿Significa esto que el Spectrum y los otros ordenadores de 8 bits desaparecerán?

RY: Tarde o temprano ese mercado se extinguirá, pero debido a la gran cantidad de ordenadores vendidos mantendrán su presencia en el mercado durante algunos años y aún no tenemos intención de abandonar el Spectrum.

En ese momento David Pringle, que hasta ahora ha estado callado, interviene.

DP: Richard ha olvidado mencionar otros dos títulos que fueron grandes éxitos para nosotros: «Raise the Titanic» para Activision y «Hunt for Red October» para Grandslam. «Hunt for Red October» fue una simulación de submarino que vendió 25.000 copias en Europa en formato 16 bits y más de 100.000 en EEUU. A mediados de 1988 escribimos un juego llamado «Better Dead than Alien» que tuvo como característica ser el primer juego escrito por ODE y lanzado con el sello Elektra, en el que ODE tenía acciones. Nos asociamos con otras dos compañías cuya responsabilidad era la distribución y el marketing del juego, mientras que nosotros nos concentrábamos en escribirlo. Por desgracia este convenio sólo duró para aquel juego, pero ahora hemos lanzado un nuevo sello llamado Empire, en asociación con uno de nuestros anteriores socios. El primer producto que salió al mercado con el sello Empire, en julio del pasado año, fue «Sleeping Gods Lie», al que le han seguido «Time» , «Gazza's Super Soccer» y «Doctor Doom's Revenge».

MM: ¿Quién distribuye los productos Empire en España?

DP: Proein S.A. Todos nuestros productos han de traducirse antes de salir al mercado, y Proein ha funcionado con eficacia y rapidez, ayudándonos en esta tarea.

MM: ¿Cuál ha sido el mayor cambio experimentado en ODE desde su nacimiento?

DP: Sin lugar a dudas, la extensión del mercado a todo el ámbito europeo nos ha condicionado bastante. En un principio nadie consideró que el mercado se extendería más allá de Gran Bretaña, pero ahora tenemos que escribir juegos que tengan interés en cualquier país europeo, olvidando la mentalidad estrictamente británica.

MM: ¿Significa la formación de Empire que os concentraréis más en la parte editorial del negocio?

DP: Sí. Esto implica más riesgos, pero estamos dispuestos a correrlos. Cada vez estamos más hartos del trato que recibimos de los editores de software y por lo tanto controlaremos a partir de ahora todos los procesos y no sólo la programación.

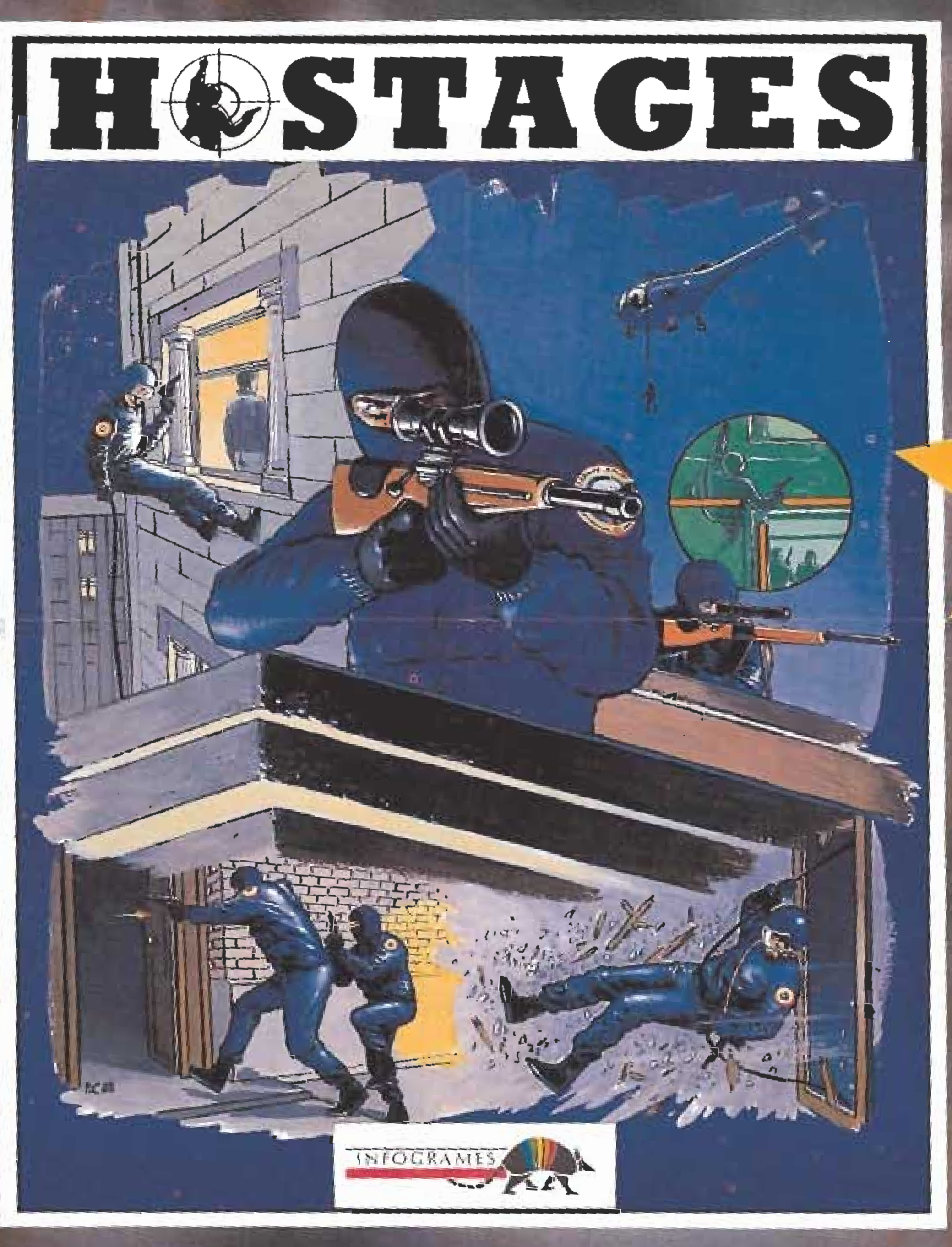
MM: ¿A qué tipo de trato te refieres?

DP: La mayor frustración de los programadores independientes de software viene cuando el editor con el que trabajas rehusa pagarte. Hemos tenido pleitos en un par de ocasiones para cobrar y todavía nos debe dinero una compañía para la que trabajamos hace unos años. Mientras que nosotros podemos entablar demandas muchos programadores independientes no pueden. Hay otras frustraciones como no ver el nombre de tu compañía incluido en el producto final, o que cambien el título, etc. Esperamos que al desarrollar nosotros mismos todos los aspectos del negocio evitaremos este tipo de problemas. ■

Alan Heap

"La mejor política es mantenerse en la vanguardia"

La embajada ha sido tomada
los rehenes estan dentro....
tu misión ha empezado

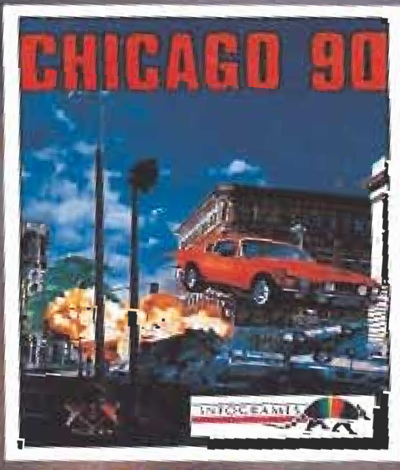


NOVEDAD
EN SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX*
* TAMBIEN DISPONIBLE EN ATARI Y AMIGA

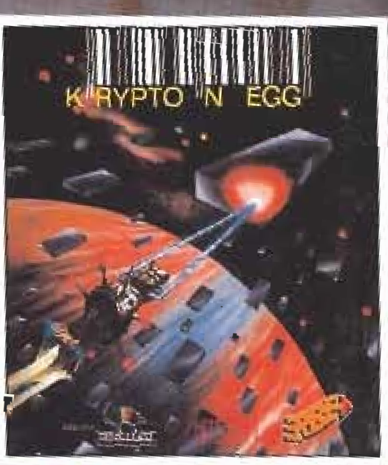
Otras novedades en 16 BITS



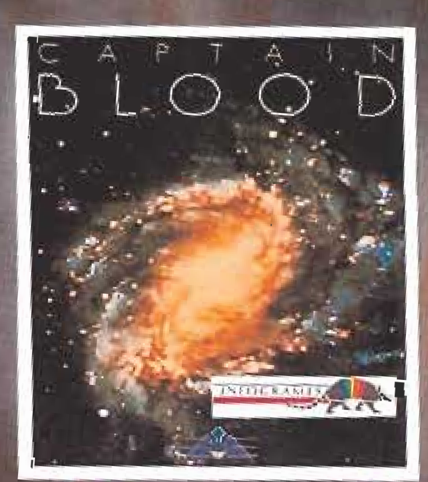
SIMULADOR
PC-ATARI-AMIGA



ACCION
ATARI-AMIGA



HABILIDAD
ATARI-AMIGA



ARCADE
PC-AMIGA





ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 MADRID

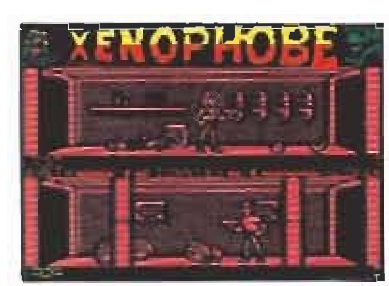
XENOPHOBE

Odio estelar

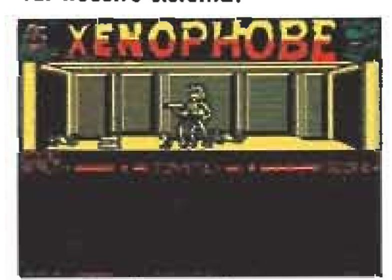
MICROSTYLE

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum



Nos enfrentamos a una raza extraterrestre que pretende conquistar nuestro sistema.



Durante el recorrido encontraremos diversos enemigos que poseen características propias.



Para completar la misión disponemos de dos mil unidades de energía, que irán descendiendo al recibir impactos enemigos.

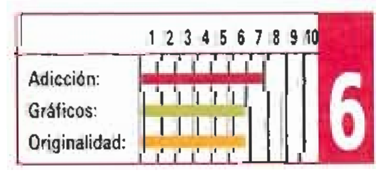
De la mano de MicroStyle nos viene «Xenophobe», conversión de una máquina recreativa de Bally Midway. Cuenta la historia que tras haber logrado un equilibrio político y ecológico en el Sistema Solar, después de siglos y siglos, una serie de acontecimientos acabaron con este equilibrio que tanto había costado alcanzar; todos estos hechos fueron achacados en su momento a causas «lógicas» (el virus marciano que acabó con toda la población en el planeta vecino, la inespeada erupción volcánica en Júpiter que terminó con la vida de los componentes de la misión en Io), lo cual no evitó las lógicas sospechas y recelos de unos países respecto de otros y una guerra fría cada vez más caliente. Así la situación, un hecho vino a cambiar el giro de los acontecimientos: unas transmisiones de origen desconocido más allá de la órbita de Urano, y días después, la colonia en el satélite Europa deja de emitir señales. Nos enfrentamos a una raza extraterrestre que pretende conquistar nuestro sistema, se ha desatado la «xenofobia». Si queremos vengar la muerte de nuestros hermanos terrestres, nos dirigiremos a la base en Europa y eliminaremos a los alienígenas.

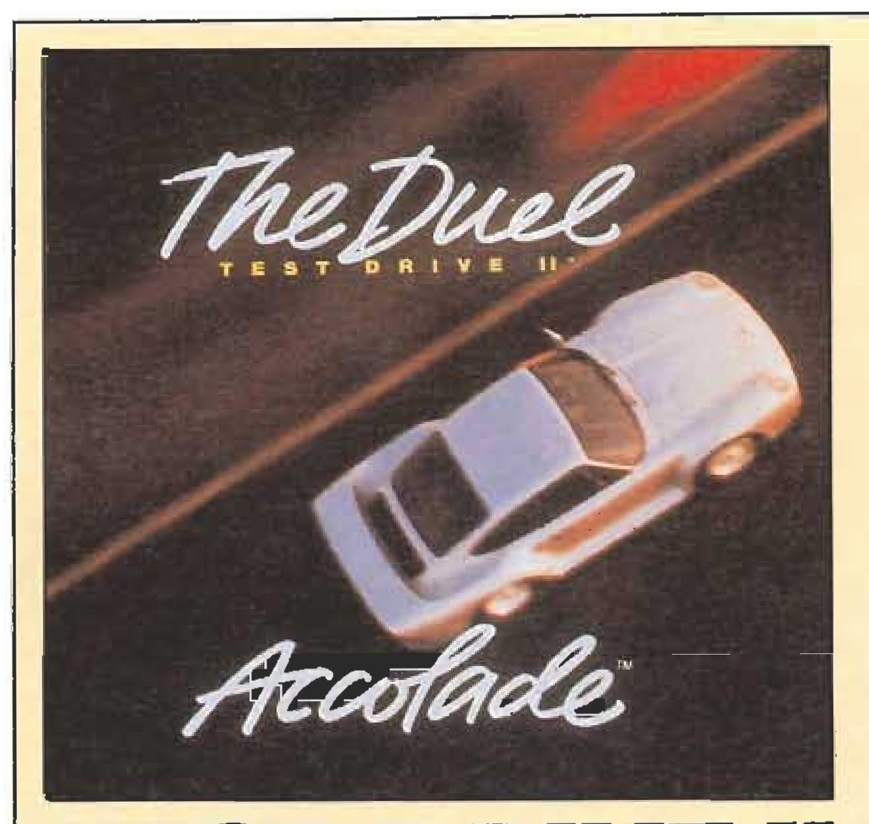
A lo largo de nuestro recorrido nos encontraremos con diversas especies extraterrestres, cada una de las cuales posee características propias: los «pods», bolas pasivas que permanecen en el suelo y no atacan, los «critter», especie de escorpiones galácticos, los «tentacles», los «rollerbaby», los «snotterpillar»... Nosotros, a su vez, disponemos de una pistola con la que ir eliminando «marcianos», así como bombas , si bien podemos ir utilizando otras armas que encontraremos en las distintas habitaciones por las que pasemos (fáser, láser, rifle lumínico). También encontraremos otros objetos que nos proporcionarán puntos, y tanto éstos como las armas pueden ser recogidos agachándose.

Para completar la misión disponemos de 2.000 unidades de energía, que irán reduciéndose a medida que seamos alcanzados por las distintas razas alienígenas.

«Xenophobe», en su parte positiva, ofrece la posibilidad de escoger tu protagonista entre varias opciones, y sobre todo, la posibilidad de jugar dos personas a la vez. Además, posee una dificultad bien medida, y las dos mil unidades de energía dan para jugar un buen rato, lo cual es de agradecer. Un movimiento aceptable y una adicción de nivel medio-alto no logran ocultar, sin embargo, unos gráficos normalitos y una pantalla de juego muy reducida, demasiado. ■

A.M.





TEST DRIVE II

THE DUEL

Un sueño hecho realidad

ACCOLADE

Spectrum, Amstrad, Commodore

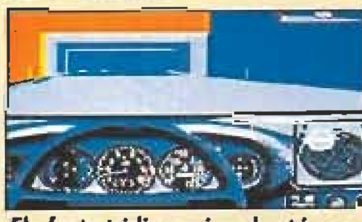
V. Comentada: Commodore



Vive las sensaciones que se experimentan en un deportivo.



Los detalles contribuyen a aumentar el realismo.



El efecto tridimensional está muy conseguido.



La carrera se divide en varias secciones que deben ser cargadas desde el cassette.

Surcar la carretera a más de 200 km/h, en una maravilla llamada F40 o Porsche 959, es un sueño que desgraciadamente sólo unos pocos privilegiados pueden convertir en realidad. Afortunadamente, en las pantallas de nuestros ordenadores las cosas cambian totalmente y hasta lo que parece en principio imposible se vuelve factible, como viene a demostrarnos este «Test Drive II: The Duel» de Accolade, que va a colocarnos, por arte de magia y carga de cassete, al volante de un fastuoso, reluciente y veloz deportivo de lujo.

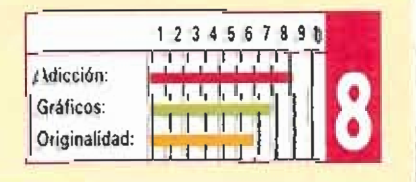
Al comienzo del juego deberemos pasar por una serie de menús previos en los que tendremos que seleccionar tanto el automóvil que vamos a conducir (como ya hemos mencionado podemos optar entre un precioso F40 rojo o un deslumbrante Porsche 959 plateado), como el modo de juego en que queremos tomar parte, ya sea para competir contra la computadora —que manejará su propio vehículo— o bien para luchar simplemente contra el cronómetro. Por último se nos ofrecerá la posibilidad de modificar el nivel de dificultad del programa, para que, a continuación, comience el juego en sí.

Éste reproduce bastante fielmente —de hecho el programa tiene bastante más de simulador que de clásico juego de coches— las sensaciones que podríamos experimentar en el interior de un verdadero deportivo. Para ello se ha escogido un punto de vista frontal de la carretera que recoge también en pantalla el cuadro de mandos del coche, detalle este de suma importancia ya que en él encontraremos informaciones de vital importancia para el desarrollo del juego, como los datos del cuentarevoluciones, velocímetro, la cantidad de combustible de nuestro depósito, e incluso una serie de dispositivos especiales capaces de detectar la presencia de radares o de vehículos policiales; también encontraremos algo tan imprescindible para la conducción como nuestro espejo retrovisor, que nos informará puntualmente de lo que sucede a nuestras espaldas.

La carretera está dividida en diferentes secciones que deben ser cargadas por separado desde el cassette, encontrándose al final de todas ellas una gasolinera que se convertirá siempre en nuestra meta final. Si conseguimos alcanzarla no sólo se repondrá totalmente el combustible de nuestro automóvil, sino que además se nos informará del tiempo invertido en completar el trazado, así como —en el caso de que estemos compitiendo contra la computadora— de si hemos conseguido llegar a este punto antes que nuestro contrario.

El efecto tridimensional que simula nuestro movimiento a través de la carretera está perfectamente conseguido, y si a esto le sumamos el hecho de que el juego mantiene una buena calidad gráfica y un aceptable nivel sonoro todo conduce —y nunca mejor dicho— a que, en definitiva, el juego cause una excelente impresión y un alto grado de adicción. ■

J.E.B.



NIGHTDAWN
Gauntlet año 2000

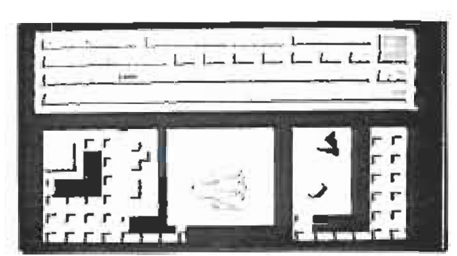
MAGIC BYTES
Commodore
V. Comentada: Commodore

Parece mentira la de vueltas que se le puede dar a una idea tan absolutamente gastada y "sobada" como lo es la que inspiró en su momento uno de los juegos más legendarios de la historia del software: «Gauntlet». Y sin embargo, así es, porque los señores de Magic Bytes han debido pensar que, por lo visto, todavía quedaba alguna veta —dentro de lo que en su momento fue todo un filón— por explotar y han realizado este «Nightdawn», que aunque, eso sí, se gasta una carátula y un argumento muy futurista, no deja de ser algo así como un «Gauntlet» del año 2000.

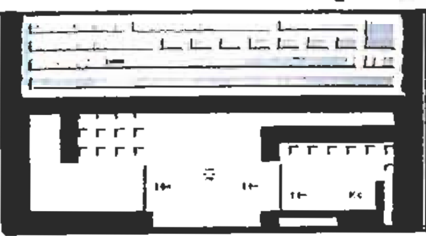
Para que quede clara la cosa bastará seguramente con deciros que el desarrollo del juego es básicamente el siguiente: nos encontramos dentro de una plataforma dividida en diferentes sectores, comunicados entre sí por compuertas que sólo se pueden abrir tras recoger sus correspondientes llaves (tarjetas de acceso en este caso marcadas con el letrero "kit"), encontrándose en uno de ellos la salida hacia la siguiente plataforma, nuestro objetivo principal.

Uno de los primeros pasos que tenemos que dar al comienzo de la misión es recoger nuestro kit de disparo, pues de otra forma estaremos totalmente indefensos. Sin embargo, también hay que hacer notar el hecho de que muchos enemigos son del todo indestructibles y que todo lo que podremos hacer frente a ellos es ser lo suficientemente rápidos como para apartarnos de su camino. De lo que sí podremos dar cuenta es de los generadores de enemigos que se encuentran repartidos a lo largo de las plataformas y que una vez eliminados dejarán de producir su mortífera creación.

Otros detalles de importancia acerca del desarrollo del juego es que



Con ayuda de los interruptores podremos detener las barreras energéticas.



Las similitudes con «Gauntlet» son más que evidentes; una vez más se ha sacrificado la originalidad.

mientras buscamos nuestro camino hacia la salida nos encontraremos con diferentes tipos de objetos de utilidad como recargadores de energía o incrementadores de nuestros poder armamentístico, así como diferentes interruptores que controlan el funcionamiento de las barreras .

En cuanto a los peligros, con los que nos enfrentaremos a lo largo de nuestra misión, estos van desde los ya mencionados enemigos a los campos minados pasando por la posibilidad de que nos caigamos fuera de las plataformas, lo cual también nos costará la pérdida de una vida.

Pasando a hablar de la calidad técnica del programa hay que decir que ésta no es demasiado elevada, ya que, a excepción de unos destacables efectos sonoros, el juego se mueve por el terreno que va de lo normalito a lo mediocre, especialmente a nivel gráfico, con unos "sprites" tremendamente sencillos.

En definitiva «Nightdawn» es un juego bastante discreto y medianamente entretenido que, desde luego, no va a pasar a la historia de la programación.■

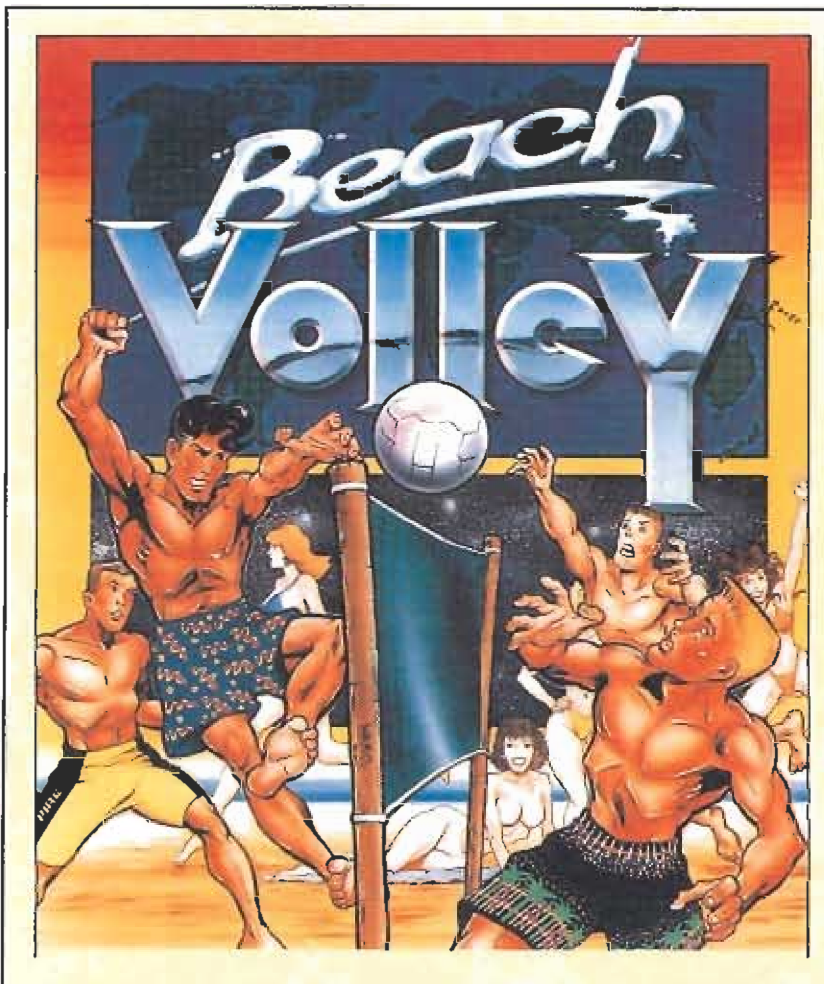
J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		



1. **RAM**
   TOPO *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
2. **CAPITÁN TRUENO**
   DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
3. **BEACH VOLLEY**
   OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **CAZAFANTASMAS 2**
   ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **MORTADELO II**
   ANIMAGIC *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
6. **LIVINGSTONE SUPONGO 2**
   OPERA *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
7. **SNOOPY**
   THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **TUSKER**
   SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad)*
9. **JABATO**
   A.D. *(Spectrum, Amstrad, Commodore, Msx)*
10. **TEST DRIVE II**
    ACCOLADE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **EMILIO SÁNCHEZ VICARIO GRAND SLAM**
    ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
12. **SATÁN**
    DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
13. **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA**
    TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore, Msx)*
14. **OPERATION THUNDERBOLT**
    OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **GHOULS'N'GHOSTS**
    U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **BUMPY**
    LORICIELS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **MOONWALKER**
    U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **LOS INTOCABLES**
    OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **LEONARDO**
    STARBYTE *(Commodore)*
20. **BATMAN**
    OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



BEACH VOLLEY

Tan bueno como en 16

OCEAN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Recientemente los usuarios de 16 bits se vieron gratamente sorprendidos por la publicación para sus ordenadores de uno de los mejores simuladores deportivos creado para estas máquinas, «Beach Volley», de la compañía inglesa Ocean.

Pues bien, continuando con la nueva moda que parece imperar dentro del mundo del software, de editar primero los programas en 16 bits para más tarde —y si su rendimiento ha sido el esperado—, hacer lo propio para los ordenadores de 8 bits, Ocean nos presenta, precisamente, estas últimas versiones de «Beach Volley».

El juego, como su propio nombre indica, reproduce el desarrollo de un deporte, no demasiado abordado dentro del mundo del ordenador, como es el voleibol o balonvolea, en una modalidad, además, poco conocida en nuestro país, pero al parecer muy popular en las playas norteamericanas, especialmente en las de California. Ésta presenta como diferencia sustancial, respecto a la practicada según el reglamento, el hecho de que cada equipo está formado únicamente por dos jugadores, en lugar de los seis que lo componen normalmente.


Cada equipo está formado por dos jugadores, en lugar de los seis habituales.

El manejo del programa es bastante sencillo, dependiendo las acciones que debemos realizar de que seamos nosotros los que tengamos que lanzar el balón hacia el campo de nuestros adversarios o por el contrario recibirlo. En el primer caso, y suponiendo que estemos comenzando un partido o disputando un nuevo punto, lo primero que tendremos que hacer será realizar el saque, que es con diferencia una de las acciones más sencillas; a continuación el equipo contrario (que puede estar controlado bien por el ordenador bien por otro jugador) deberá proceder a devolver el esférico, para lo cual puede tocarlo un máximo de tres veces. Acto seguido, y suponiendo que lo consigan (en caso contrario nos anotaremos un punto en nuestro marcador), seremos nosotros quienes deberemos hacer lo pro-

THE BRICK

Un, dos, tres... ladrillos otra vez

DELTA
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

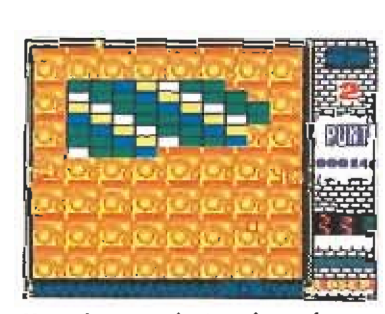
Delta Software abre fuego por segunda vez con «The Brick», un juego que como su propio nombre indica es una nueva incursión dentro del mundo de los machaca-ladrillos.

Para evitar extendernos con opiniones repetidas ya en muchas ocasiones, vamos a resumir en unas líneas todo lo que se puede decir acerca de «The Brick»:

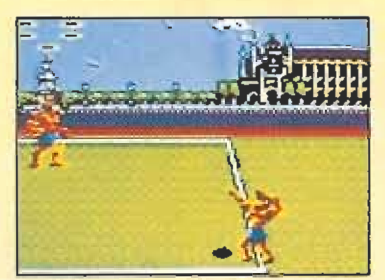
1) Que los juegos de machaca-ladrillos son efectivamente sencillos y adictivos, pero no tanto cuando uno ha tenido que vérselas con bastantes más de una veintena.

2) Que precisamente por la propia concepción del juego, uno tras otro nos han ido ofreciendo exactamente lo mismo, sin la más mínima variación o detalle de originalidad.

3) Que el modelo original, «Arkanoid» —y aun más su continuación—, eran lo suficientemente buenos como para no haber precisado de ningún tipo de continuadores.


No existe un ajuste adecuado entre la velocidad de la bola y la de la raqueta.

4) Que aún mucho menos son necesarias las imitaciones si, ni siquiera, consiguen equiparar en



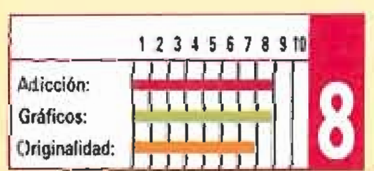
El campeonato se desarrolla a lo largo de ocho escenarios, a los que accedemos tras ganar.

pio. Dispondremos de dos indicadores para ello, un cursor que nos señala el lugar al que se dirige la pelota, y una flecha que nos marca a cuál de los dos jugadores controlamos en ese momento. El otro jugador quedará en ese momento bajo el control del ordenador, y será él el encargado de ejecutar el segundo golpe, para que a continuación nosotros culminemos la jugada, a ser posible con un espectacular y resolutivo mate.

El ganador del encuentro será aquel que consiga anotar en su marcador primero siete puntos, cosa que en la opción de un único jugador y siempre que seamos nosotros los vencedores, nos permitirá acceder a nuevos escenarios, de los 8 que en total componen el campeonato que el juego nos propone.

Técnicamente el programa ofrece un nivel excelente y desde los gráficos de los jugadores a los decorados de fondo, pasando por los rápidos y realistas movimientos, así como por un sonido muy adecuado al juego, no se le puede reprochar absolutamente nada, excepto un nivel de dificultad quizás demasiado elevado en un principio. ■

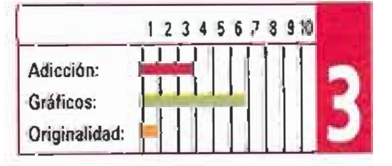
J.E.B.



calidad y sobre todo en jugabilidad a lo imitado.

A todo esto sólo nos queda añadir que aunque lógicamente «The Brick» resulta superior a algunos de los primeros machaca-ladrillos aparecidos, sobre todo a nivel gráfico y sonoro, no ocurre así con su jugabilidad, que gracias al irritante grado de dificultad reduce, considerablemente, el interés, ya muy devaluado de por sí, por su total falta de originalidad.

R.P.G.



FALLEN ANGEL

Peleas subterráneas

SCREEN 7

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

Era de esperar. Si todas las compañías veteranas del mundo del software cuentan con uno o varios títulos de artes marciales dentro de su producción por qué una nueva compañía como es Screen 7 iba a ser menos. Por ello ahora nos presentan, «Fallen Angel», un juego que desciende directamente de títulos como «Renegade», «Vigilante» o «Street Fighter», y con los que guarda un parecido algo más que considerable.

Nuestra misión se va a desarrollar en los andenes y vagones de los Metros de Londres, París y Nueva York, donde tendremos que tratar de desarticular una peligrosa organización internacional de tráfico de drogas. Cada ciudad constituye una fase independiente, que debe ser cargada por separado desde el cassette, y a su vez cada fase está dividida en varios escenarios que se corresponden con diferentes estaciones de metro. En todas ellas tendremos que hacer frente, en primer lugar, a una serie de enemigos que nos atacarán en el andén, para a continuación, y si conseguimos deshacernos de todos ellos, pasar al interior del tren (para lo cual tendremos que dirigirnos al vagón situado en el extremo derecho), donde tendremos que luchar contra otro reducido número de maleantes que constituirán nuestro último obstáculo para acceder a una nueva estación. En cada ciudad tendremos además que realizar dos tareas ineludibles: encontrar el billete de avión, que nos permitirá viajar a otra ciudad, y eliminar al cabecilla de los malhechores de la ciudad, que se encuentra situado siempre al final del lado derecho de la última estación.

Los enemigos se pueden dividir en tres grupos principales: los que nos atacan únicamente con sus puños, los que lo hacen con porras y los que lo hacen armados con puñales; obviamente los más



El juego tiene como escenario el metro de tres grandes ciudades: Nueva York, París y Londres.

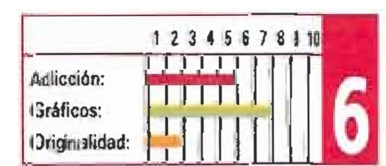


Para entrar en el tren debemos dirigirnos al vagón situado más a la derecha.

peligrosos son estos dos últimos grupos, si bien la forma de enfrentarse con todos los enemigos es prácticamente la misma.

Técnicamente el juego ofrece un nivel bastante aceptable, con gráficos bien diseñados y de gran tamaño, que se mueven por escenarios monocromos (el color se puede cambiar utilizando una tecla que controla este particular) comunes para cada ciudad. El scroll de pantalla está también correctamente realizado, y el sonido sin llegar a ser espectacular cumple durante el desarrollo del juego. El grado de dificultad del programa no es demasiado elevado (especialmente si hacemos uso del golpe de patada con salto), y no resulta excesivamente difícil llegar al tercer nivel del juego en las primeras partidas. Esto unido a la escasa —por no decir nula— originalidad hacen que el nivel de adicción no sea demasiado elevado, a menos, claro está, que se sea un auténtico fanático de los juegos de artes marciales, en cuyo caso seguramente «Fallen Angel» no decepcionará. ■

J.E.B.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—3——	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—1—↑	SUPER WONDER BOY	Activision
3—4—↓	BATMAN	Ocean
4—2—↓	GHOTSBUSTERS II	Activision
5—1—↑	INTOCABLES	Ocean
6—1—↑	CAPITÁN TRUENO	Dinamic
7—2—↓	ALTERED BEAST	Activision
8—3—↓	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
9—1—↑	SHINOBI	Virgin
10—1—↑	GHOULS'N' GHOSTS	U.S.Gold

AMSTRAD

1—3—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—2—↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
3—1—↑	CAPITÁN TRUENO	Dinamic
4—3—↓	BATMAN	Ocean
5—2—↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
6—1—↑	OPERATION THUNDERBOLT	Ocean
7—2—↓	CABAL	Ocean
8—2—↑	SHINOBI	Virgin
9—1—↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
10—1—↑	CHASE H.Q.	Ocean

COMMODORE

1—3——	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—2—↑	INTOCABLES	Ocean
3—2—↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
4—3—↓	BATMAN	Ocean
5—2—↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
6—6—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne
7—4—↓	INDIANA JONES	Lucasfilm
8—3—↑	CHUCK YEAGERS	Electronic
9—2—↓	GHOULS'N' GHOSTS	U.S.Gold
10—2—↑	AVENTURA ORIGINAL	A.D.

MSX

1—1—↑	SHINOBI	Virgin
2—2—↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
3—1—↑	CAPITÁN TRUENO	Dinamic
4—4—↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
5—3—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
6—3—↑	TOP BY TOPO	Topo
7—2—↓	PAC-90	Dro
8—2—↓	EMILIO SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
9—1—↑	ALTERED BEAST	Activision
10—3—↑	BUTRAGUEÑO II	Ocean

ATARI

1—1—↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
2—1—↑	ROGER RABBIT	Coktel Vision
3—2—↑	MAYDAY SQUAD	Tynesoft
4—1—↑	GARFIELD II	The Edge
5—3—↓	KICK OFF	Anco
6—4——	DOUBLE DRAGON	Melbourne
7—1—↑	ALTERED BEAST	Activision
8—3—↓	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
9—2—↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
10—1—↑	FOOTBALL MANAGER 2	Addictive

AMIGA

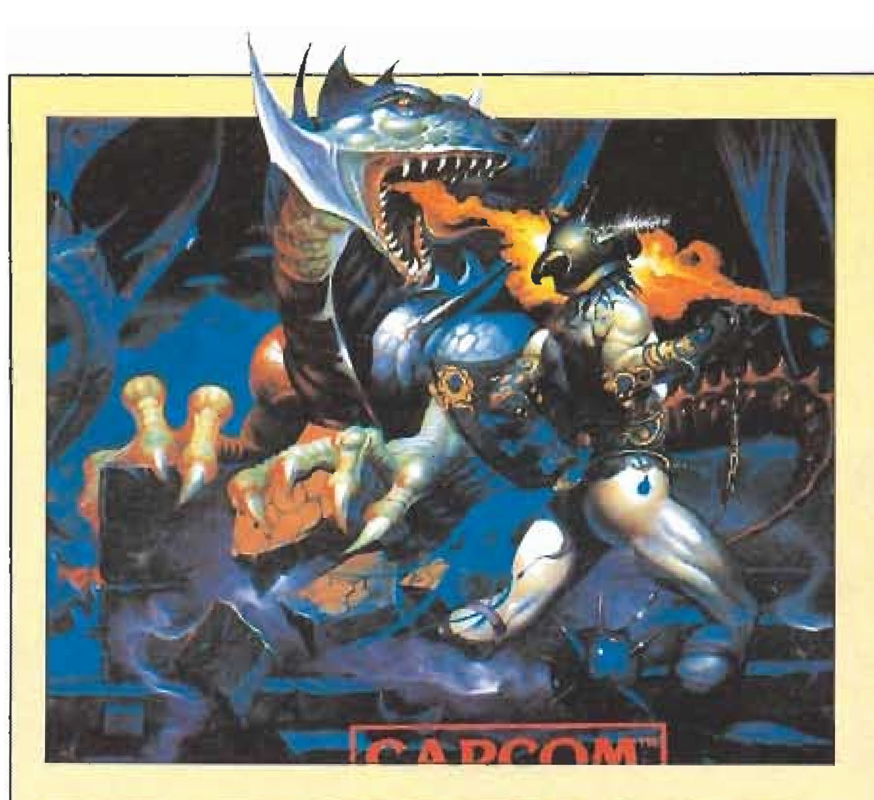
1—3—↑	CRAZY CARS II	Titus
2—4—↑	F-16	Digital
3—1—↑	TEST DRIVE	Accolade
4—3—↓	KICK OFF	Anco
5—3—↓	KNIGHT FORCE	Titus
6—2—↑	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
7—1—↑	SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis
8—1—↑	BATTLE VALLEY	Hewson
9—1—↑	DYNAMITE DUX	Activision
10—2—↓	ASTERIX Y EL GOLPE DEL MENHIR	Coktel Vision

PC

1—1—↑	ASTERIX Y EL GOLPE DEL MENHIR	Coktel (5¼)
2—1—↑	SPIDERMAN	Empire (3½)
3—3—↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic (5¼)
4—1—↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark (5¼)
5—3—↓	PAC-90	Dro-Soft (5¼)
6—2—↓	KNIGHT FORCE	Titus (3½)
7—1—↑	ROGER RABBIT	Coktel Vision (5¼)
8—1—↑	5 ÉXITOS OPERA	Opera (5¼)
9—2—↑	F-16	Digital (5¼)
10—3—↓	KNIGHT FORCE	Titus (5¼)

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.



BLACK TIGER

Hombre contra dragón

CAPCOM

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

Después de los formidables resultados conseguidos con «Strider» y «Ghouls'n'ghosts», Capcom vuelve a la carga con una nueva conversión de una máquina arcade. En esta ocasión le ha tocado el turno a «Black Tiger», un trepidante arcade de plataformas protagonizado por un poderoso guerrero que va a tener que enfrentarse, en solitario, contra los más maléficos servidores de las fuerzas de la oscuridad.

Nuestra aventura comienza en una época muy alejada de nosotros en el tiempo, una época de destrucción y muerte, donde sólo los más fuertes sobrevivían. Ni siquiera, los más bravos guerreros fueron capaces de hacer frente a la terrible amenaza que, llegada directamente del infierno, vino a sumir al mundo en la oscuridad: tres gigantescos dragones, enviados por el mismísimo Lucifer, conquistaron a fuerza de fuego y sangre el poder sobre todas las criaturas terrestres, implantando un reinado de cruel tiranía en la que los antaño altivos guerreros no eran sino pobres bestias esclavizadas.

Tan sólo uno de ellos demostró tener el arrojo suficiente como para no resignarse a su cruel destino, su nombre era Black Tiger y desde entonces su misión y su destino pasaron a ser uno solo: acabar con los tres temidos dragones.

Su objetivo no va a ser, sin embargo, nada fácil, pues para ello va a tener que recorrer en nuestra compañía los seis niveles que componen el juego, cada uno de ellos formado por una estructura laberíntica de plataformas y columnas a través de las cuales, y desafiando a menudo el inmenso vacío con espectaculares saltos, tendremos que hallar nuestro camino hacia la siguiente fase.

A lo largo de nuestro recorrido, y armados en principio únicamente con nuestro escudo y nuestra maza, encontraremos todo tipo de sorpresas, algunas bastante más agradables que otras, por supuesto. Entre éstas cabe citar el hecho de que rompiendo los jarrones esparcidos por muchas pantallas podremos recoger diferentes objetos como monedas, cuya utilidad revelaremos más adelante, o relojes de arena, que incrementarán en unas cuantas unidades el marcador que cronometra el tiempo de que disponemos para completar cada nivel. Pasando a hablar de las sorpresas desagradables, mucho más abundantes por cierto, hay que citar la continua aparición de deformes y feroces enemigos, así como otros peligros no tan evidentes entre los que destacan las serpientes camufladas en las columnas o las plantas carnívoras que surgen repentinamente del suelo. Por supuesto tampoco faltarán a la cita los inevitables enemigos finales de fase, que una vez más se empeñarán en complicarnos el acceso al siguiente nivel.

Volviendo al tema de las monedas, su utilidad consiste en permitirnos adquirir nuevo armamento y defensas en las pantallas especiales de compra, a las que sólo podremos acceder tras localizar al hechicero —su aspecto tiene más de Quasimodo que de otra cosa, y hay uno en cada nivel— encargado de controlar este menester.

Entrando a enjuiciar la calidad técnica y gráfica del programa hay que reconocer que ambas han sido muy cuidadas, y el juego ofrece una jugabilidad y un grado de interés perfectamente comparable al de la máquina original. Hablando de comparaciones, tampoco podemos dejar de hacer referencia al nada casual parecido que existe entre «Black Tiger» y la primera parte del «Satan» de Dinamic (que viene a ser como una especie de conversión libre de la máquina de Capcom); sin pretensiones de echar más leña al fuego, lo único que sí os podemos decir es que en cuanto a su desarrollo, aspecto y estructura ambos juegos se parecen como dos gotas de agua... en fin, que ellos se las entiendan entre sí. ■

J.E.B.



El objetivo del protagonista es destruir a los tres temibles dragones.



Rompiendo los jarrones podremos recoger los objetos que ocultan.



Tampoco faltan a la cita los inevitables enemigos de final de fase.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

DOUBLE DRAGON II

Dale que te pego

VIRGIN MASTERTRONIC

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

Empezamos a pensar que la producción de juegos de artes marciales debe ser una especie de enfermedad contagiosa que ataca a las compañías de software, porque sino nos resulta verdaderamente difícil encontrar un buen motivo para que sigan llegando títulos como este «Double Dragon II», o los también recientes «Ninja Warriors» o «Fallen Angel».

Antes de nada queremos advertir que esta observación no la provoca la mayor o menor calidad de los citados juegos, sino el hecho de que entre ellos no se puedan apreciar diferencias notables o cuando menos algún detalle de originalidad capaz de atraer nuestra atención.

Con estas premisas lógicamente, «Double Dragon II» ya cuenta con un primer factor negativo a sus espaldas, si bien mucho nos tememos que no sea el único. Veamos... El argumento nos traslada de nuevo a las calles de una peligrosa ciudad donde los dos hermanos protagonistas de la primera parte del juego, Billy y Jimmy, van a retomar la historia donde la dejaron, es decir, justo después de haber liberado a la bella Marian de las manos de los Guerreros Negros. Linda, la única superviviente de la banda de los Guerreros Negros ha empleado los cinco años transcurridos desde entonces en investigar la resurrección de los cuerpos muertos, con resultados tan óptimos que acaba de sacar de sus tumbas hasta al último componente de la banda que exterminaron Billy y Jimmy. Sedientos de venganza, los Guerreros Negros han vuelto a capturar a Marian, quien desgraciadamente ha corrido peor suerte que en la primera parte de la aventura. Afortunadamente no todo está perdido, si nuestros dos héroes consiguen volver a derrotar a estos fanáticos asesinos y encuentran el cuerpo de Marian, escondido en la guarida de Willy, el jefe de la banda, podrán devolverla a la vida y poner esta vez punto final a su aventura.

A partir de aquí todos los que conozcáis la primera parte del juego poco más váis a encontrar que os resulte desconocido, pues a excepción de nuevos escenarios, mejores gráficos, y alguna que otra nueva arma el juego ofrece exactamente lo mismo que su antecesor en el tiempo.

Para los neófitos os diremos que el juego está dividido en cinco fases en las que nos tendremos que enfrentar contra un buen número de guerreros especialistas en las artes marciales, que emplearán codos, puños, rodillas o pies indiferentemente para hacernos morder el polvo. Eso sí, esas son exactamente las mismas armas que nosotros podremos emplear contra ellos, por lo que, si no fuera por la desigualdad en número, el combate sería totalmente justo.

Técnicamente el juego sí supera, por lo menos en mucho, a su primera parte y tanto los gráficos como los movimientos y scrolles están mucho mejor realizados, consiguiendo elevar la impresión general sobre el juego que, en cualquier caso no es demasiado favorable.

J.E.B.



Pocas son las innovaciones que el juego incorpora.



Cinco fases repletas de enemigos pondrán a prueba a los dos infatigables luchadores.

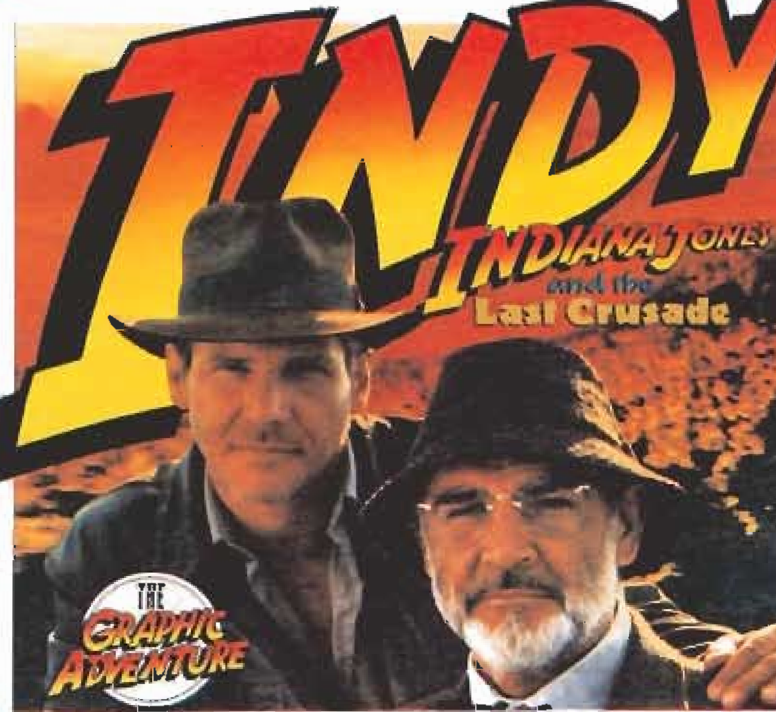
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		


AFTER THE WAR
MANUAL DE SUPER-VIVENCIA EN MANHATTAN
POR JUNGLE ROGERS
AÑO 2.019: MANHATTAN DESPUÉS DE UNA GUERRA NUCLEAR.
De entre las cenizas surge un héroe: Jonathan Rogers, más conocido como Jungle Rogers, el master de la jungla de asfalto.
Su objetivo: alcanzar la plataforma de lanzamiento para huir a las colonias exteriores.
Una ciudad en ruinas infectada de desahuciados supervivientes le está esperando.
La radiación se vuelve insoportable, te queda poco tiempo.
Escombros y edificios en ruinas te rodean.
¡¡Por el amor de Dios!! ¡¿Dónde está la maldita plataforma?!
SPECTRUM-MSX
AMSTRAD
¡Novedad!
CBM 64
ATARI ST
AMIGA
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13 (NUEVO TELF.)

LUCASFILM™ GAMES

Jue

Lucasfilm no es una compañía cualquiera. El exquisito cuidado que pone en todas las fases de la realización de sus películas y videojuegos ha marcado, profundamente, el carácter de todas sus producciones y las de sus competidores, que tratan en vano de imitarles, a años luz de distancia.



La aventura gráfica de Indiana Jones reproduce algunas de las escenas más emocionantes de la película.

Lucasfilm Games fue fundada en el año 1983 dentro de la estructura de Lucasfilm, como una división más. Sin contar con los títulos antiguos que ya han pasado a la historia como «Ballblazer», «Rescue on Fractalus» o «PHM Pegasus», Lucasfilm tiene ahora mismo en el mercado internacional las siguientes producciones: «Maniac Mansion», «Zak McKracken and the Alien Mindbenders», «Battlehawks 1942», «Indiana Jones Graphic Adventure», «Indiana Jones Action Game», «Their Finest hours: The Battle of Britain» y próximamente «Loom».

UNA NUEVA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Aunque son muy loables los esfuerzos de Lucasfilm por sorprendernos con un espectacular simulador de vuelo, de lancha motora o cualquier otro aparato de difícil conducción, lo que verdaderamente hay que agradecer a Lucasfilm es que hayan sido los creadores de un nuevo concepto de videojuegos: Las Videoaventuras Conversacionales o como las llaman ellos, las Aventuras Gráficas (por contraposición a las clásicas Aventuras de Texto).

Hasta ahora son cuatro los programas que pueden incluirse en esta categoría. Por orden cronológico: «Maniac Mansion», «Zak McKracken and the Alien Mindbenders», «Indiana Jones Graphic Adventure» y «Loom»(próximo lanzamiento).

Existe toda una serie de características que diferencian claramente estos programas de los clásicos de Aventura o Conversacionales.

ESPAÑA ES DIFERENTE

Las aventuras gráficas, los simuladores y estos programas que podríamos llamar atípicos, en los que se está especializado Lucasfilm, son precisamente los maltratados por los distribuidores locales. Y las razones son cuatro: se trata de productos elitistas, reservados a un tipo de público que desgraciadamente no es mayoritario, tienen un precio superior a lo normal (producción más cara), suelen ser exclusivos para 16 bits y están en inglés.

Esto ha provocado una situación de círculo vicioso: los juegos han sido marginados por su escasa rentabilidad al mismo tiempo que el público no los compra porque prácticamente no están disponibles.

Puestos al habla con los distribuidores locales, en este caso Erbe, nos aclaran la situación.

Las aventuras gráficas de Lucasfilm cuentan con influencias muy fuertes del lenguaje cinematográfico.

Las Claves del éxito

Detengámonos brevemente a analizar las claves que determinan el éxito obtenido por los programas de Lucasfilm y podremos extraer las siguientes conclusiones:

- *Se trata de programas plenamente interactivos en los cuales el desarrollo de los mismos se ve drásticamente determinado por la acción del jugador. Hay incluso situaciones, gráficos y animaciones que nunca llegarán a ser vistas por nadie.*
- *No necesitan intérprete de lenguaje natural que pueda dar lugar a errores de sintaxis. El jugador no teclea ningún mensaje con lo que nunca se da la típica y desagradable situación en la que «coger llave» funciona y sin embargo «coge llave» provoca el mensaje «no entiendo».*
- *Lo que se hace se ve, y ¡también las consecuencias!. Si por ejemplo seleccionamos «abrir ventana», el personaje va hacia la ventana, la abre y, si hay alguna cortina cerca podemos ver que ésta se mueve por efecto del aire. En fin: todo está bajo control .*
- *Influencias muy fuertes del lenguaje cinematográfico que hacen especialmente agradable la contemplación de este tipo de juegos. Por ejemplo: cuando los personajes se alejan, disminuye su tamaño y viceversa. Cambios constantes de perspectiva y planos. Panorámicas de situación. Fundidos al cambiar de secuencia, etc. Incluso hay momentos en los que mientras el jugador piensa cómo resolver una determina situación la escena cambia de forma automática a otra situación o escenario donde se nos muestra alguna acción que pueda ser clave para el jugador.*
- *En el último de estos programas, todavía en fase de preparación, ni siquiera se utiliza texto ya que todo funciona mediante claves musicales.*
- *El componente «arcade» o de acción no está completamente suprimido y en algunas ocasiones, para los auténticos viciosos del joystick, existe la posibilidad de eliminar a los enemigos por la vía de la reflexión y la estrategia o por otra mucho menos sofisticada: a guantazo limpio.*







Lucasfilm ha abandonado la línea de aventuras con «Their Finest Hour», un simulador de vuelo, que incluye una gran dosis de estrategia.



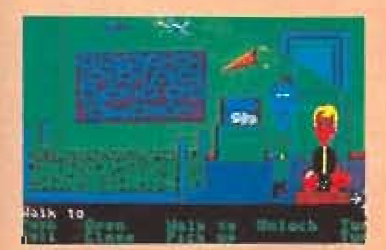


«Indiana Jones» ha sido la primera aventura traducida al castellano, por lo que será mucho más accesible a los usuarios españoles.

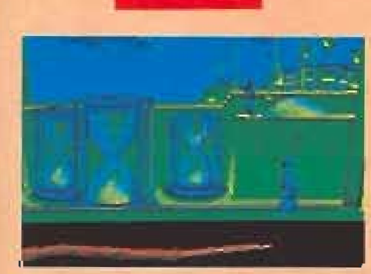
gos de CINE

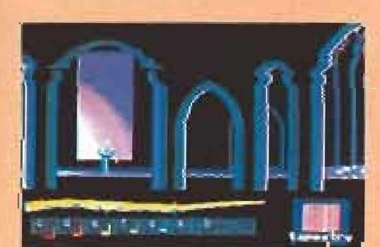




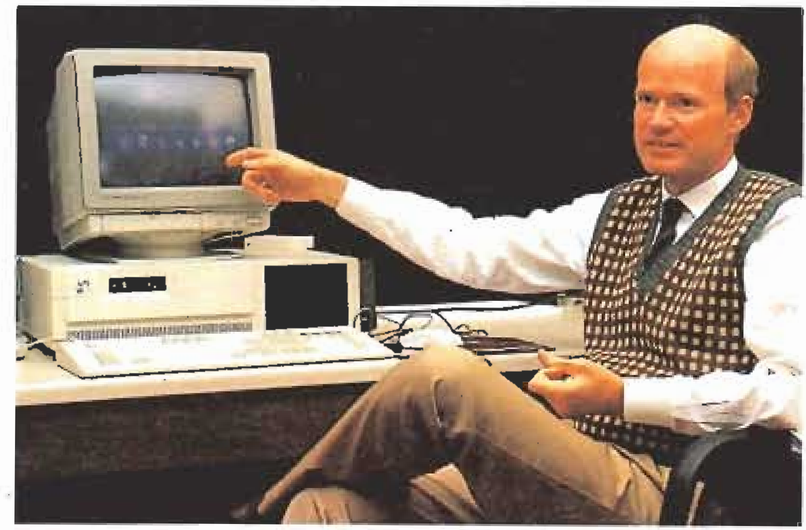


«Maniac Mansion» respeta los esquemas mantenidos en otras aventuras: un guión hilarante, muchos personajes interactivos y más de un final.





Un ambiente mágico sirve de base a «Loom» la más revolucionaria de las aventuras desarrolladas.



Doug Glen, director de marketing de Lucasfilm Games, en una reciente visita a España.



En el rancho Sky Walker el equipo de la división de videojuegos crea sus fantásticas aventuras.

Un poco de historia

Lucasfilm fue fundada por George Lucas en 1973 para producir la película «American Graffitti».

En toda su historia han producido 10 películas, de las cuales 6 figuran entre las 10 más exitosas de la historia del cine. Tres de ellas componen la saga de Indiana Jones, otras tres corresponden a la Guerra de las Galaxias, además de Willow y American Graffitti. Las otras dos no son tan conocidas aunque hay que destacar que una de ellas, «THX 1138», la realizó mientras estaba en la universidad.

Durante dos años estuvo tratando de vender la idea de la «Guerra de las Galaxias» a los más importantes estudios de ciencia ficción de Hollywood pero no lo consiguió. Todo el mundo le argumentaba que el público ya estaba cansado de tanta ciencia-ficción. Aunque Lucas les exponía que no sería lo de siempre: que tendría más efectos, más tecnología, mejores personajes, etc., no logró convencer a nadie.

Finalmente, su amigo Francis-Ford Coppola, que por aquel entonces acababa de hacer «El Padrino», convenció a los estudios de que le apoyaran económicamente. Tuvo un gran éxito y consiguió gran cantidad de dinero, lo que le permitió fundar al norte de San Francisco el Sky Walker Ranch. En este lugar es donde trabajan la división de Cine y la de Videojuegos. El «ranchito» tiene dos mil hectáreas de superficie, es decir, unos 5 kilómetros cuadrados. En este paradisiaco lugar tienen todo montado: departamento de efectos especiales, estudio, postproducción, etc. Unos años después, la división de videojuegos se añade a la industria de Lucas.

Pero Lucasfilm no se ha conformado con esto. El nivel de calidad ha ido evolucionando y actualmente los productos de Lucasfilm pasan por ser los más elaborados del mercado del software. Para que os hagáis una idea, baste recordar que sólo en el apartado de diseño gráfico intervienen 8 personas en cada programa. Especialistas en diseño gráfico, perspectivas, formas, sombras, animación y colorido, etc. aunan sus esfuerzos para conseguir un nivel de calidad realmente envidiable. Por si esto fuera poco los programas no se limitan a crear unos inmejorables gráficos e interesantes guiones, sino que a lo largo del desarrollo del programa podemos apreciar que la acción tiene todos los ingredientes para capturar la atención del jugador, pudiendo considerarse estos programas como extremadamente peligrosos por el elevado grado de adicción que suponen.

LA CALIDAD SE PAGA

Se da la extraña paradoja de que los productos más elaborados y de más calidad en la producción son precisamente los que menos probabilidades tiene de adquirir el usuario español. Un claro ejemplo es el caso de Lucasfilm.

«A partir de ahora, empezando con Indiana Jones, pondremos en el mercado un producto totalmente en castellano para el cual se creará una línea especial en las tiendas».

«Por supuesto seguirá siendo más caro, porque este tipo de producto implica más desarrollo, más creatividad, más gráficos (algunos ni salen), más tiempo y más discos. En todo caso se tratará de un precio muy similar al que tiene este tipo de software en otros paises y es posible que incluso por debajo».

«Esto acabará con la situación actual en la que Lucasfilm, que se ha revelado como una de las empresas de soft más importantes a nivel Europeo, pasa desapercibida en España al no estar su producto disponible en óptimas condiciones de comercialización».

Negociaciones directas con la compañía en Estados Unidos han permitido que las aventuras sean traducidas al castellano.

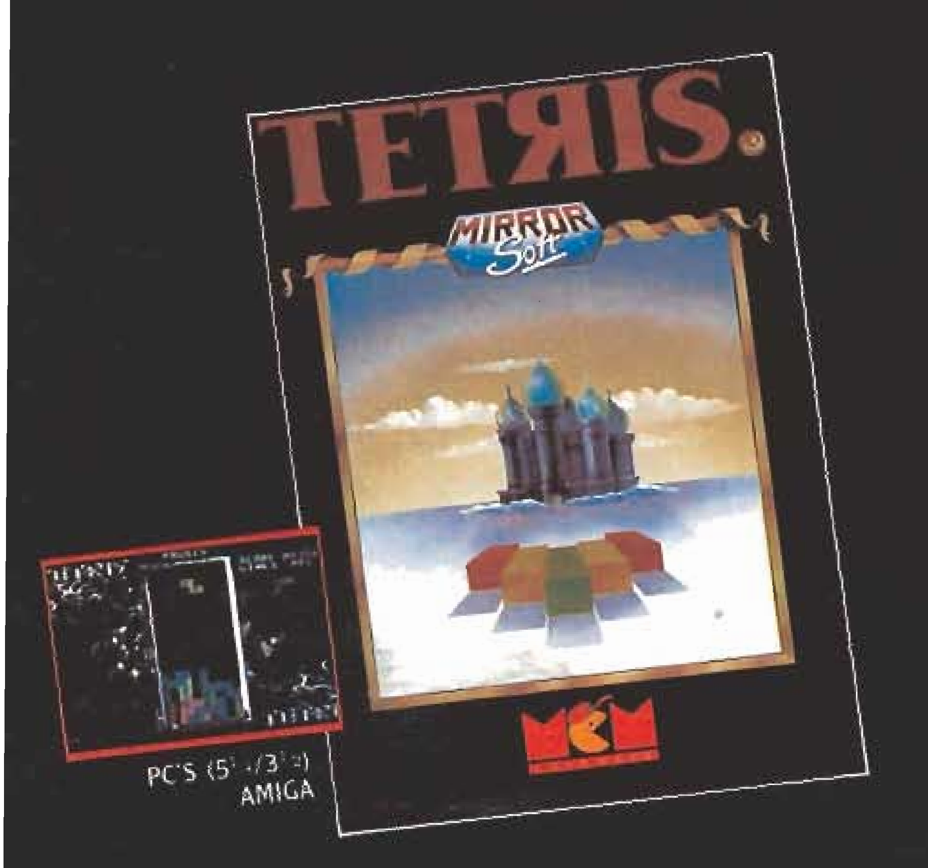
Para hacernos una idea de lo que significa Lucasfilm en Europa, basta recordar que se vendieron en Alemania 22000 unidades de «Indiana Jones» en los primeros 10 días de su puesta a la venta, muy por encima de la versión arcade. En Inglaterra, aparece en las listas de éxito en puestos superiores a los alcanzados por muchos juegos de acción. En Francia hay incluso revistas especializadas que lo han nombrado Juego del Año. Hay que hacer notar que en todos estos paises ha sido traducido a los correspondientes idiomas. ¡Incluso en Italia ha sido traducido! y se ha vendido en poco tiempo seis o siete mil unidades.

Lucasfilm es una compañía con mucho prestigio pero con un producto dirigido a un público de mentalidad más adulta.

«Por una parte Erbe seguirá importando, a través de U.S.Gold, el producto de Lucasfilm en la línea de arcades, juegos de acción, etc. Por otra, en negociaciones directas con Lucasfilm en Estados Unidos traduciremos y adaptaremos todo el producto que lo requiera».

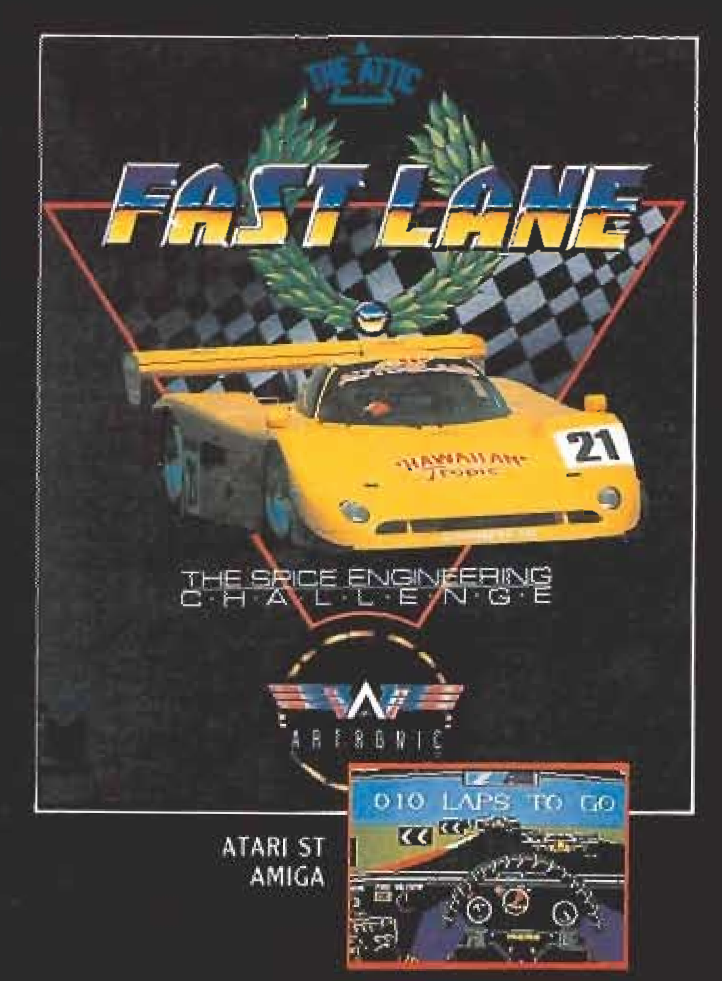
George Lucas, en una reciente entrevista, declaró que uno de sus sueños sería realizar películas interactivas en las que el espectador, en función de su actitud, emociones, etc.. pueda ir determinando el desarrollo del film. A falta de la tecnología apropiada, Lucas se conforma de momento con crear magníficos programas para ordenador. ■

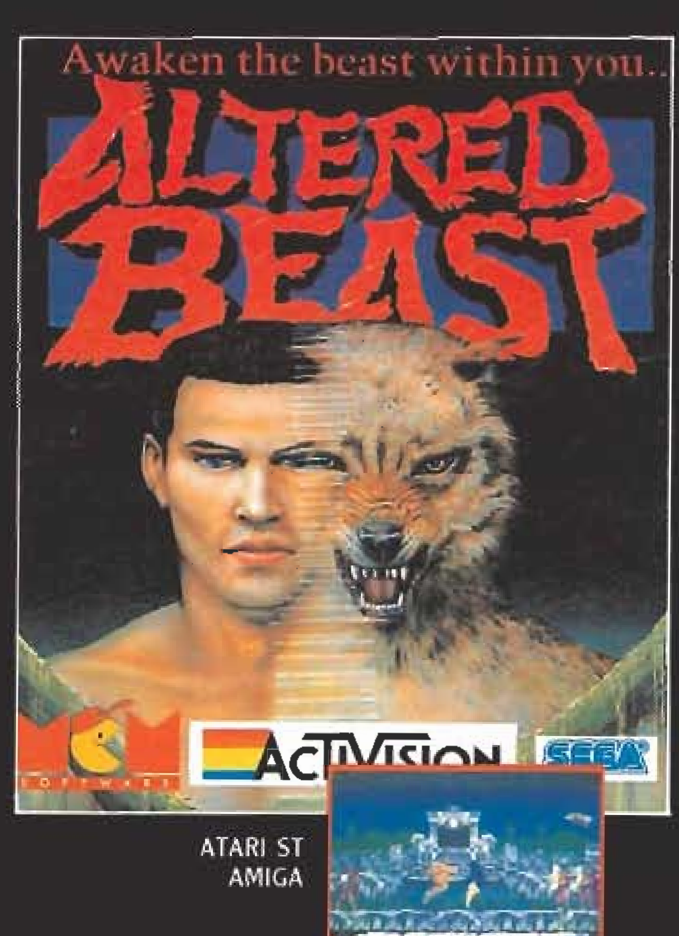
D.G.M.

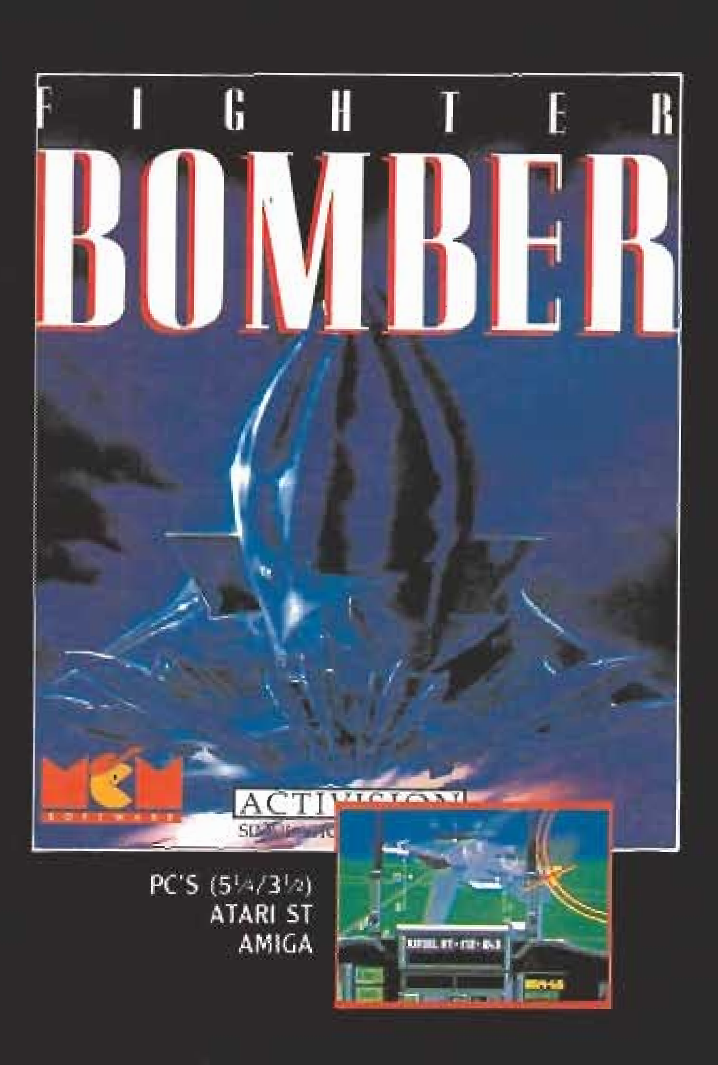


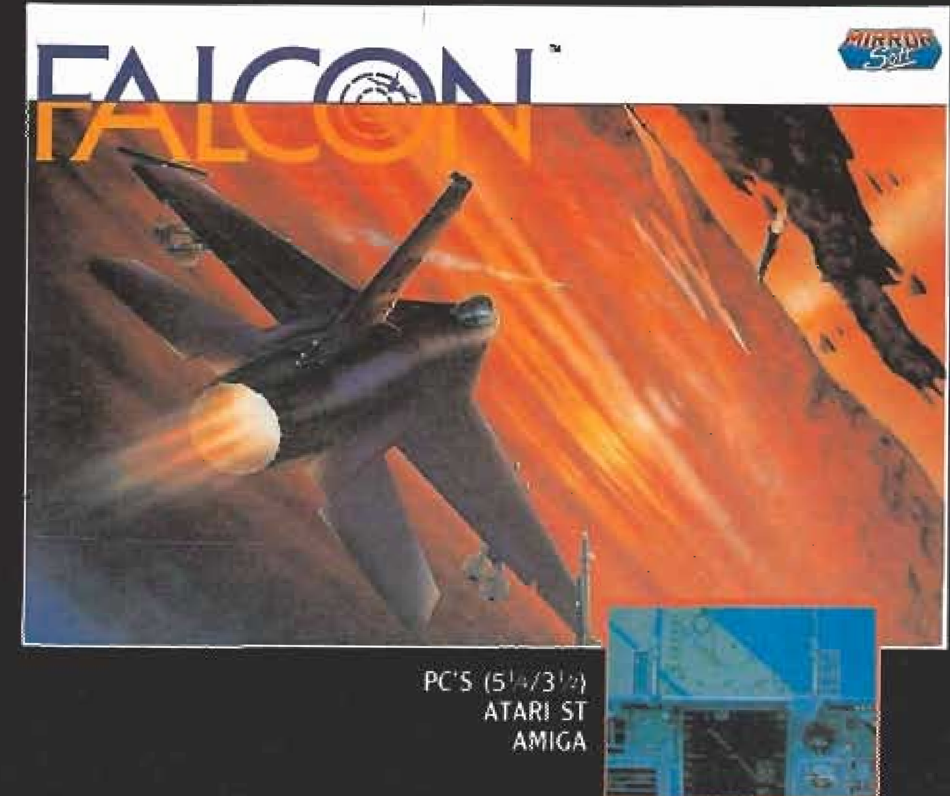
16 bits...

POR DEFINICION









SI ESTAS INTERESADO EN NUESTRO CATALOGO Y NOVEDADES 16 BITS ENVIANOS ESTE CUPON Y RECIBIRAS INFORMACION SOBRE ELLOS

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION ....

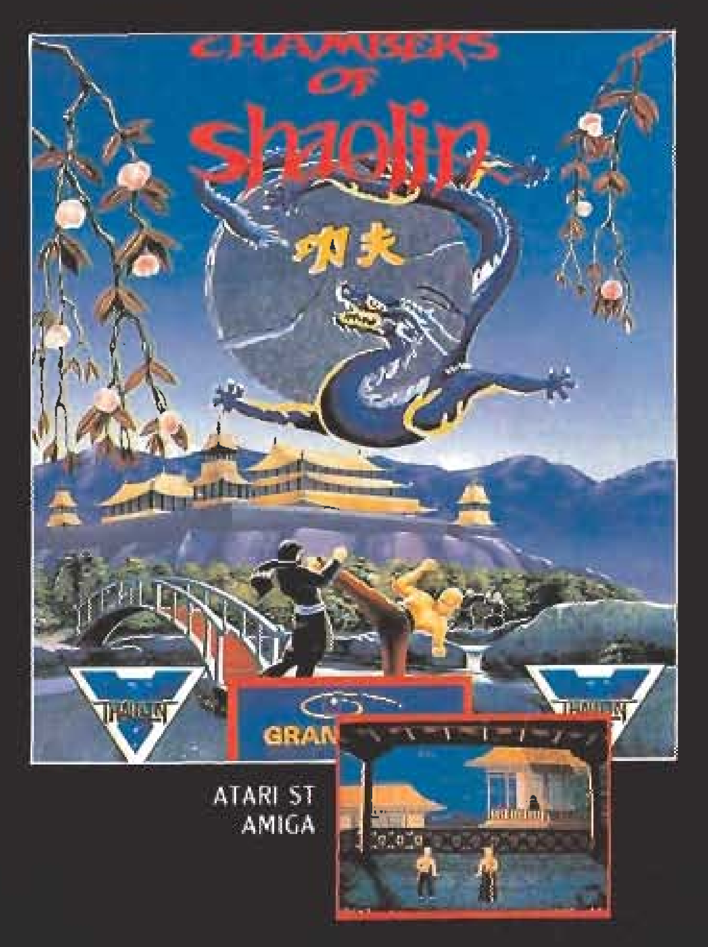
TELEFONO .... EDAD ....

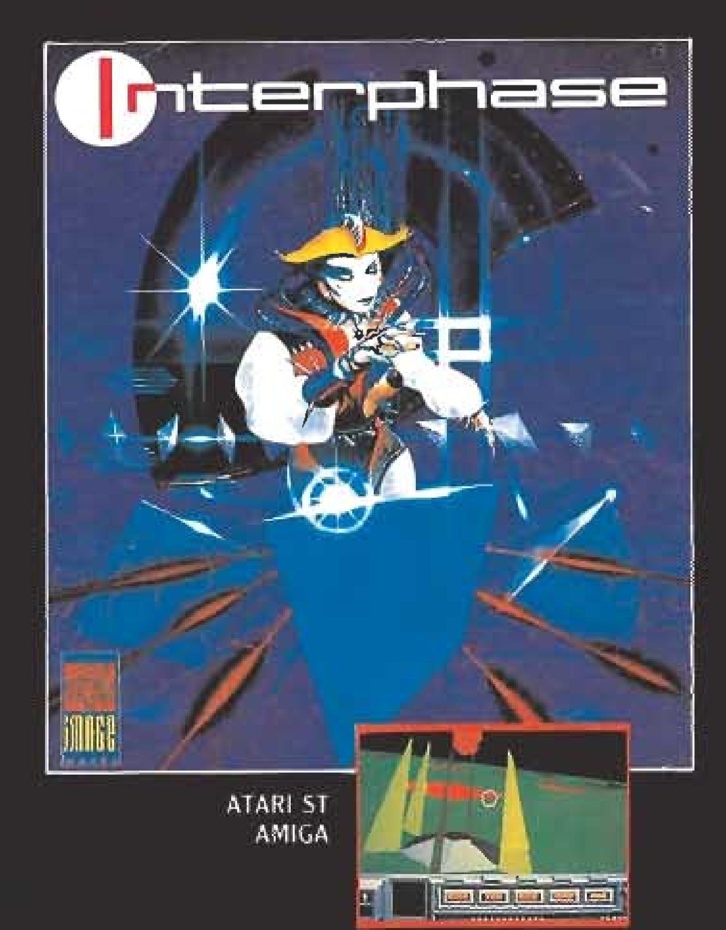
ORDENADOR ....

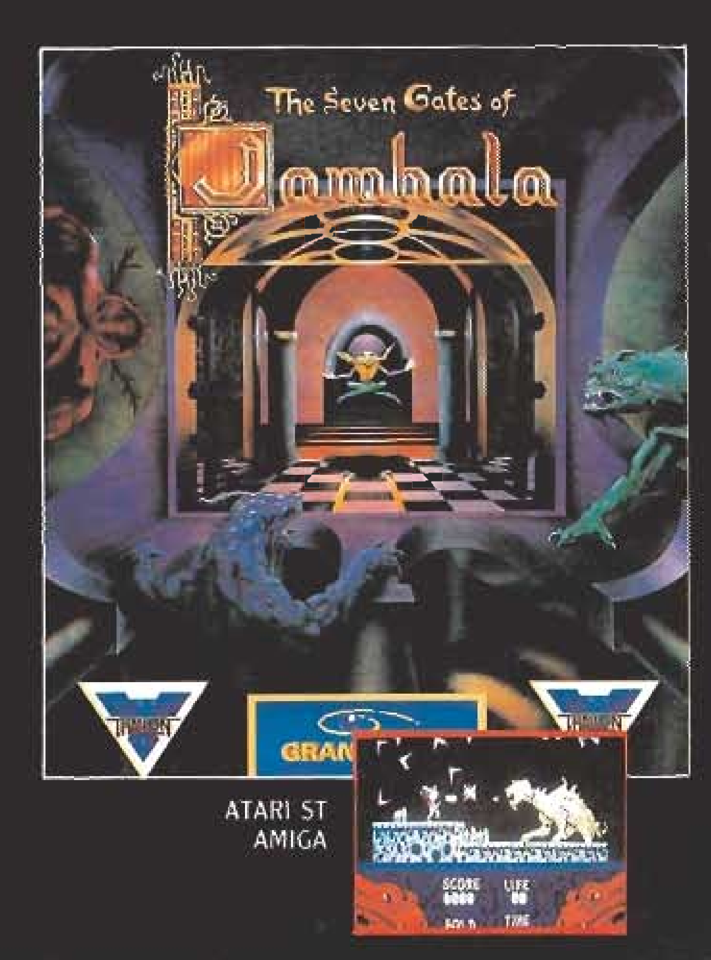
MCM SOFTWARE

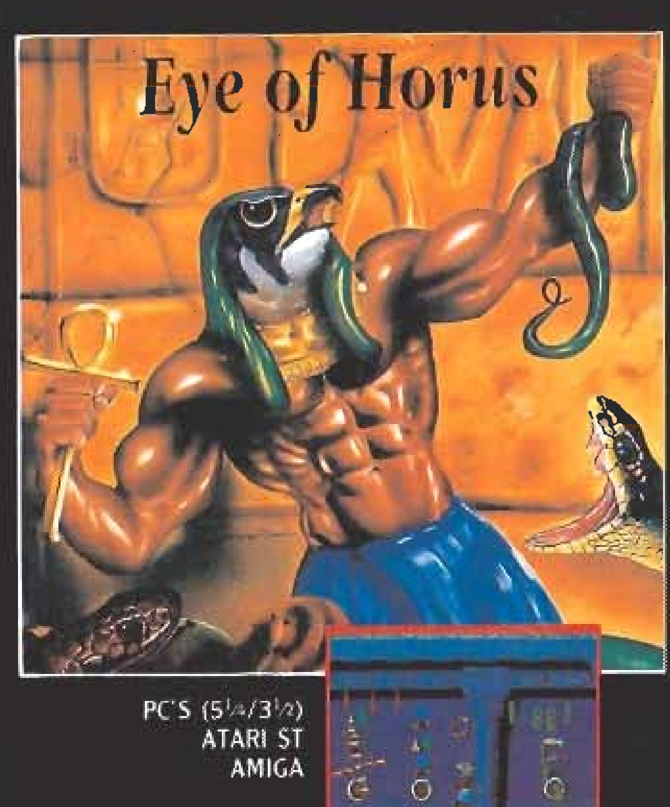
MCM SOFTWARE S.A.
SERRANO, 240
28016 MADRID

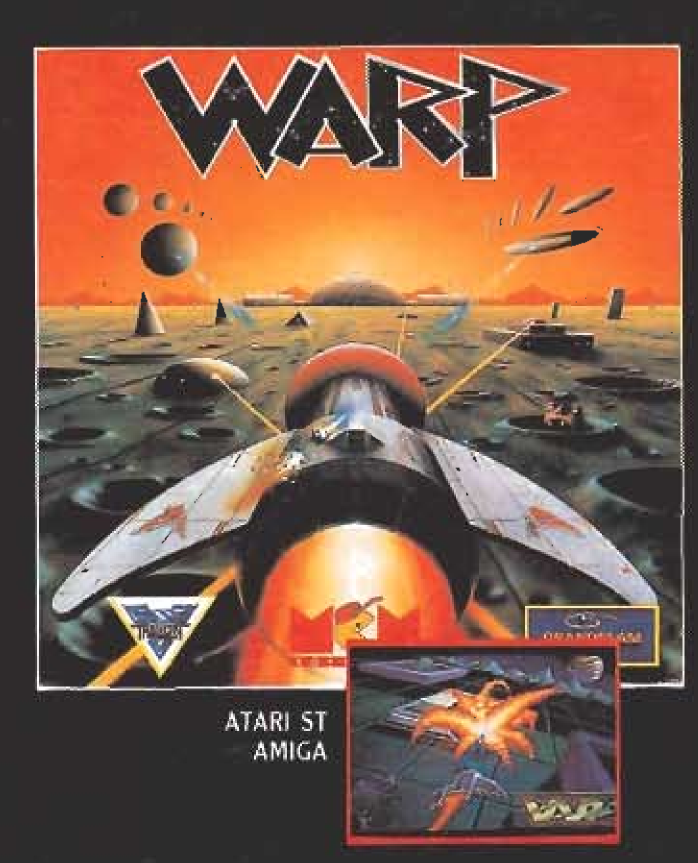
ATT. DPTO. 16 BITS.


CHAMBERS OF
Shaolin
ATARI ST
AMIGA


Interphase
ATARI ST
AMIGA


The Seven Gates of
Jambala
ATARI ST
AMIGA

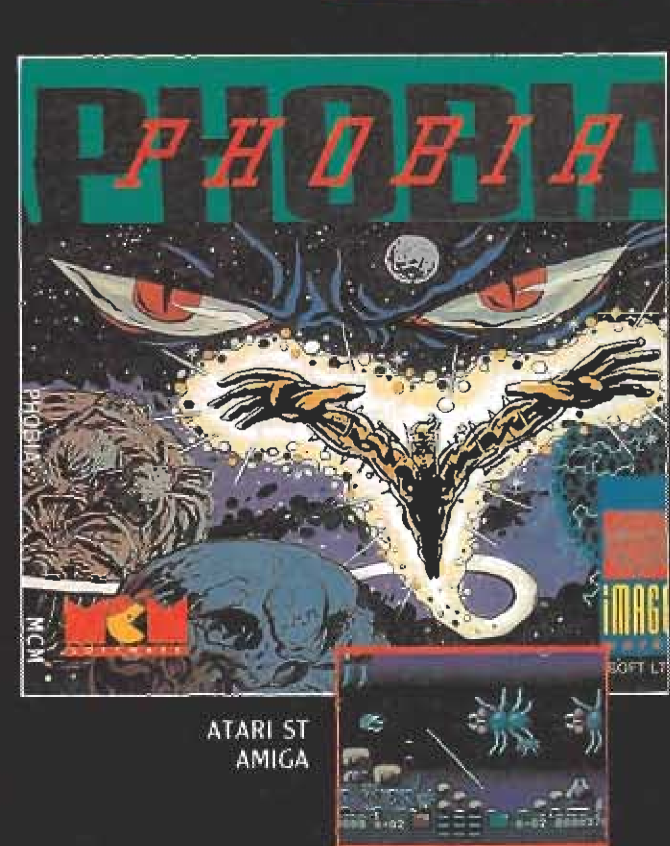

Eye of Horus
PC'S (5¼/3½)
ATARI ST
AMIGA


WARP
ATARI ST
AMIGA


CAZAFANTASMAS II
ACTIVISION
PC'S (5¼/3½)
ATARI ST
AMIGA


XENON 2
MEGABLAST
PC'S (5¼/3½)
ATARI ST
AMIGA


Bloodwych
FOR THOSE WHO DARE
ATARI ST
AMIGA


PHOBIA
ATARI ST
AMIGA



Consigue ser un maestro

BUDOKAN

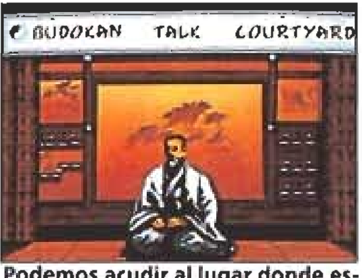
- ELECTRONIC ARTS
- V. Comentada: PC
- Disponible: PC

Cuando ya parecía estar todo dicho sobre simuladores de lucha, en la pantalla de nuestro ordenador surge con ímpetu, de la mano de Electronic Arts, un maravilloso programa que nos sumerge de manera acertada en el apasionante mundo de las artes marciales.









Podemos acudir al lugar donde está el maestro para pedir su consejo.



Los adversarios son presentados mediante una ficha.



En el patio principal escogeremos el arte marcial en el que queremos participar.

La concepción del programa, amén de estar impecablemente lograda, nos presenta con todo lujo de detalles los pasos que debemos dar para conseguir convertirnos en unos maestros en el dominio del cuerpo y la mente.

La primera pantalla después de la carátula, nos sitúa a las puertas del Tobiko- Ryu Dojo, escuela donde entrenaremos en las diversas artes de lucha bajo la atenta mirada del maestro Tobiko-Sensei. En ella podremos practicar el BO, el KARATE, el KENDO y el NUNCHAKU.

En cada uno de los edificios dedicado a cada arte marcial, se nos permitirá en primer lugar optar por Jiyu-Renshu o práctica en solitario de cada movimiento hasta conseguir la perfección y ejecución espontánea del mismo, ya sea en defensa o en ataque. A continuación elegiremos Kumite, o lucha contra un oponente, que en este caso será uno de los instructores del Dojo.

A medida que nuestro control del arma que estemos empleando aumente, podremos optar a la victoria con una mayor facilidad, sobre todo teniendo en cuenta que cada combate será supervisado por el maestro Tobiko-Sensei, quien nos hará siempre un comentario en el que nos indica cuáles son nuestros fallos y la manera de aprovechar mejor los recursos con que contamos. Es importante hacer notar que el número de movimientos que podemos ejecutar en cada modalidad de lucha es de aproximadamente treinta, contando con los de defensa y ataque, lo que puede hacer suponer que difícilmente se nos hará monótono el combate.

Una vez que nos consideremos preparados para ello, y siempre dentro del Dojo, se nos permite entrar en lucha (FREE SPAR) bien contra el ordenador o bien contra otro jugador. Podremos enfrentarnos a los oponentes con armas diferentes a las empleadas por ellos, para depurar nuestra técnica.

En cualquier instante es posible acudir a presencia de nuestro maestro, quien con su sabiduría y sabias palabras calmará cualquier duda que surja en nuestro interior.

El templo de las Artes Marciales

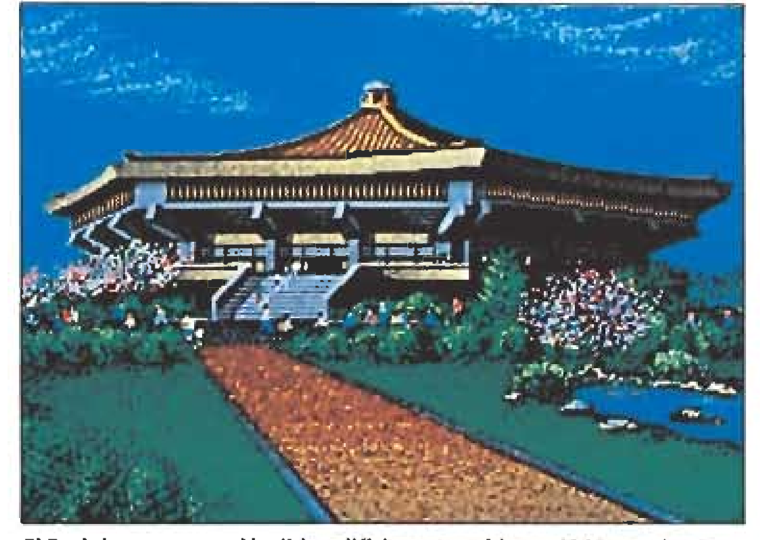
Cuando nuestro nivel espiritual y técnico en el combate haya alcanzado su grado máximo, habrá llegado el momento de acudir al «Budokan». Este edificio fue construido para los Juegos Olímpicos de Tokio en el año 1.964 intentando mostrar en él un compendio de todas las tradicionales Artes Marciales Japonesas. Su forma es octogonal y su tejado se alza alto en el cielo como el de un templo Budista.

En este estupendo escenario, tendremos que demostrar que todas las enseñanzas recibidas de Tobiko-Sensei en el Dojo han sido perfectamente asimiladas para permitirnos dejar a nuestro maestro en un lugar digno.

Antes habíamos comentado que las artes marciales en las que nos preparábamos eran cuatro: el Karate, sobre el cual huelga decir nada; el Bo o lucha con palo; el Nunchaku, arma preferida del inmortal Bruce Lee; y el Kendo o lucha con espada de los Samurais. Pues bien, para hacer el argumento aún más interesante, podremos elegir el arma que utilizaremos nosotros, pero nuestros oponentes no se limitarán a las cuatro antes señaladas, sino que utilizarán esas y otras tan mortíferas como:

—NAGINATA: Arma parecida al BO, pero con la diferencia de que añade en su extremo una especie de cuchillo de hoja curva de unos dos pies de longitud. Fue usada por los samurais en la lucha contra los mongoles con unos terroríficos resultados.

—TONFA: Al igual que el Nunchaku tiene su origen en herramientas de campesino adap-



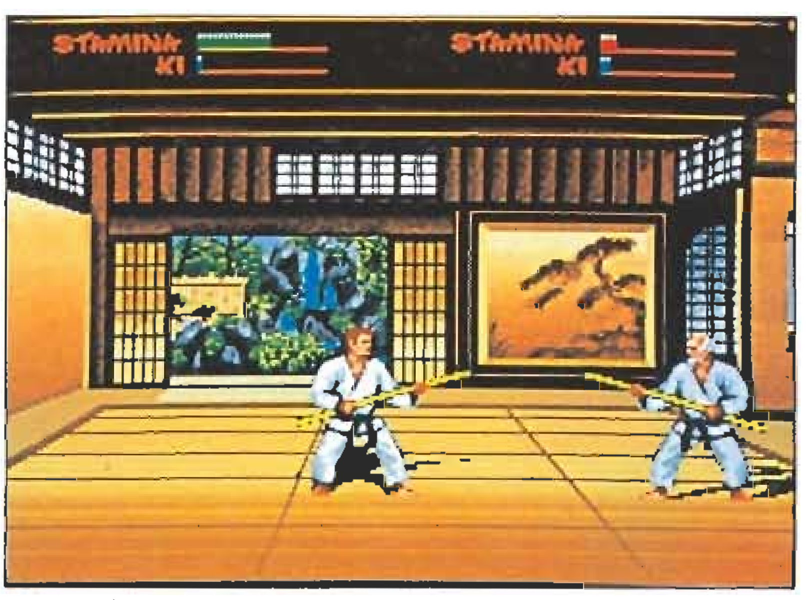
El Budokan es un espléndido edificio construido en 1964 para los Juegos Olímpicos.

CONSEJOS y TRUCOS

Comienza por practicar concienzudamente Jiyu-Renshu, hasta que domines la totalidad de los movimientos, pues sólo ello te permitirá derrotar a algunos contrincantes especialmente duros.

Escucha con atención los consejos de tu maestro Tobiko-Sensei. Lograrás así depurar tu técnica y analizar los fallos que te impiden derrotar a tu enemigo.

Es muy importante que elijas el arma adecuada para cada combate. Piensa, por ejemplo que será muy fácil vencer a un Karateka con el BO, ya que mientras le golpeamos nos mantenemos a una distancia en la que difícilmente nos alcanzará con uno de sus ataques. ■



Nuestro objetivo es prepararnos en las cuatro artes marciales disponibles. El Bo o lucha con palos es una de las más tradicionales.



Los detallados gráficos así como los cuidados escenarios confieren al juego una gran espectacularidad.



Durante los entrenamientos podemos luchar en un combate amistoso con algún adversario ocasional.

tadas para la lucha. Construido de una madera de excepcional dureza, tiene una longitud de unos cincuenta centímetros, y se utiliza por parejas, colocando cada uno de ellos bajo el brazo, desde el codo hasta la mano, de la que sobresale unos centímetros. Manejado con habilidad permite al luchador parar cualquier golpe dirigido contra él y devolverlo con la contundencia que desarrolla la madera durísima de que está fabricado.

—KUSARI-GAMA: Otra arma tradicional de los Samurais. Se trata de una especie de hoz con doble filo unida a una cadena al extremo de la cual está sujeto un objeto contundente y pesado, generalmente una bola de hierro. El samurai podía parar los golpes del enemigo y atacar con la hoz, mientras mantenía la posibilidad de descargar un golpe con la bola de hierro de efectos fulminantes.

—SHURIKEN: Arma típica de los Ninjas, se trata de una estrella de hierro arrojadiza con afiladas puntas que destrozan al blanco sobre el que se lanza. Puede usarse también emponzoñada con veneno.

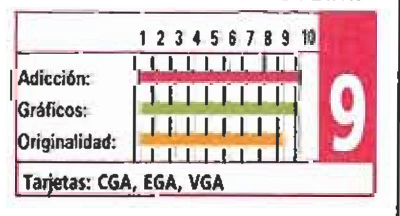
—YARI: Especie de lanza con múltiples formas en su parte punzante, que como el Bo y Naginata, permite al combatiente luchar desde una posición que el enemigo no puede alcanzar si se enfrenta con armas tradicionales como la espada.

Nuestra opinión

Suponiendo que quien utilice este programa sea un profano total en artes marciales, podemos garantizar que disfrutará cantidad con «Budokan». Si además el jugador anda un poco picado con estos deportes, el disfrute puede alcanzar ya cotas cercanas al placer.

El programa es una auténtica delicia se mire por donde se mire. Los gráficos en VGA de un colorido y una belleza más que aceptables, y la variedad y perfección de ejecución de los movimientos se unen a un argumento tan fiel a la realidad que hace alejarse el fantasma de la repetición, al que nos tienen acostumbrados algunas casas de software. Es indudable que existen muchos programas en el mercado que tratan este mismo tema, pero también lo es que el juego que nos ocupa es el mejor que hemos visto hasta el momento. ■

D.G.M.





El futuro a tu alcance

E.S.S.

- TOMAHAWK
- ATARI, AMIGA y PC
- V. Comentada: PC

Tomahawk, rizando el rizo, acaba de lanzar «E.S.S.», un singular simulador que ofrece a los más exigentes —a quienes no les basta con pilotar una potente motocicleta, un flamante bólido o cualquier otro artilugio—, la posibilidad de controlar, nada más y nada menos, que un increíble tinglado espacial.

El programa viene a añadirse a la cada vez más extensa lista de simuladores, intentando que no quede ni un solo aspecto de la realidad que no pueda ser traído a la pantalla de nuestro ordenador. Se nos permite con ello, una vez más, tener al alcance de la mano mundos a los que en nuestra vida cotidiana difícilmente accederíamos.

El juego

Como si estuviéramos en Cabo Cañaveral, al principio el programa nos muestra una sala de controles de la base de lanzamiento de cohetes. Desde aquí tenemos acceso a los preparativos generales para llevar a cabo nuestras misiones espaciales. Así, en primer lugar, hemos de completar el equipamiento de la nave, tanto en combustible y provisiones, como en los elementos modulares para la construcción de la compleja estación orbital. Asimismo podemos añadir a nuestra tripulación un máximo de dos personas, elegidas entre los especialistas en reparaciones y los científicos, con el fin de desembarcarlos en la estación orbital.

Otra tecla de control nos permite desde la base hacer un estudio de las órbitas alrededor de la tierra en las que es posible situar nuestros satélites.

Por último, una vez seleccionado el nivel de dificultad del juego, podemos iniciar la famosa cuenta atrás y lanzar nuestra primera expedición.

Una vez en el aire, nuestra nave se sitúa en una órbita de espera, desde la que tendremos que saltar mediante dos maniobras de impulso a las otras órbitas. Cuando estemos en la deseada tendremos que iniciar las operaciones de aproximación, que son el pilotaje de la nave propiamente dicho. La complejidad aquí radica en que contamos con 24 toberas repartidas por su superficie que nos permiten ejecutar seis modos de traslación y otros seis de rotación. Dirigirnos por tanto a un punto concreto puede resultar bastante complicado, sobre todo teniendo en cuenta que nos movemos con una total ausencia de gravedad. Esto provoca que cualquier inicio de movimiento active una aceleración que sólo puede ser frenada con un movimiento inverso o con un parón brusco utilizando el control de stop.

Para trabajos de menor calibre, como reparar un satélite, contamos con la posibilidad de enviar uno de los técnicos especialistas en una escafandra autónoma. Esta escafandra se controla con las mismas posibilidades de movimiento de nuestra nave.

Por último, una vez finalizado cualquiera de nuestros viajes, hemos de llevar nuestra nave de vuelta a la tierra, efectuándose el aterrizaje sobre la cubierta de un porta-aeronaves. Este aterrizaje se puede efectuar mediante piloto automático o de forma manual, aunque sólo en el segundo caso obtendremos alguna compensación económica. Cabría decir aquí que el dinero va a ser el móvil de todas nuestras misiones. El hecho de que tengamos colocados satélites en órbita, o de que consigamos construir la estación orbital y efectuar experiencias espaciales en ella, nos reportará rentas e importantes sumas de dinero. Pero ojo, cualquier satélite estropeado puede provocarnos sanciones por ocupar inútilmente una posición orbital.

El juego comienza en Enero del año 2010 y termina en Diciembre del 2013. La cantidad acumulada al final del mismo nos indicará el grado de éxito que hemos tenido.

Nuestra opinión

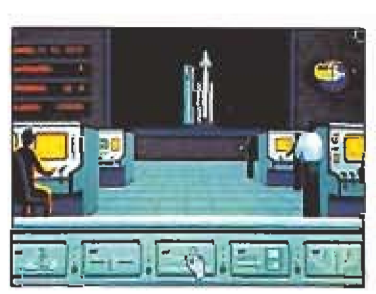
Evidentemente la dificultad de comprensión de las distintas posibilidades de maniobras hacen este juego adecuado para personas con un mínimo grado de madurez, que les permita el estudio de un libreto de instrucciones bastante extenso. Ni que decir tiene que es más que recomendable para los amantes de los simuladores.

Técnicamente, los gráficos, la ambientación y los movimientos están bastante bien conseguidos. El sistema VGA nos permite disfrutar, una vez más, de una extensa paleta de colores. En cuanto al sonido, el programa cuenta con la interesante posibilidad de adaptar el dispositivo Intersound MDO, lo que nos permite elevar el grado de realismo.

Es de agradecer asimismo, la la posibilidad de acelerar o ralentizar la medida del tiempo dentro del programa, con lo que evitamos engorrosas esperas. Podemos además salvar y cargar situaciones que por su interés así lo requieran.

Para concluir, hay que destacar el hecho importante de que «E.S.S.» pertenece a una serie de programas a los que no es posible «quemar» en poco tiempo. Profundizar en él, hasta conseguir un perfecto dominio de la maniobras y unas misiones más exitosas, nos permitirá pasar más de un buen rato al teclado, que es, en resumidas cuentas, de lo que se trata. ■

D.G.M.



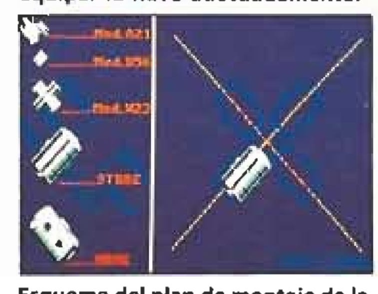
Todo preparado para la cuenta atrás.



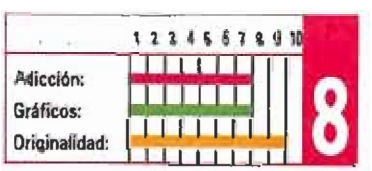
Antes del lanzamiento, hemos de equipar la nave adecuadamente.



Intentaremos colocar en órbita el mayor número posible de satélites.



Esquema del plan de montaje de la estación orbital.



Un auténtico megajuego

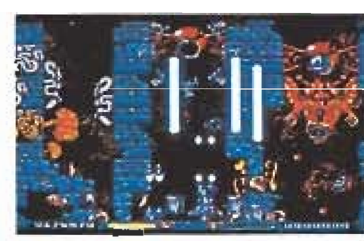
XENON 2

■ IMAGE WORKS ■ V. Comentada: AMIGA

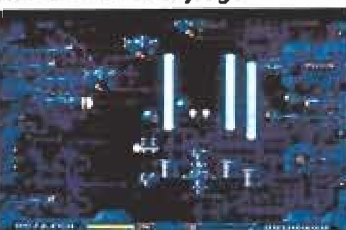
■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

No hay nada más peligroso que un mal perdedor. La venganza es un plato que se come tal como venga —caliente, frío o del tiempo— y para el cual se puede ayunar tanto tiempo como se quiera, es más, cuanto mayor sea el ayuno mejor sabe el plato.





Los enemigos adoptarán formas variadas durante el juego.



A partir del segundo nivel los enemigos de mayor tamaño serán dos.



Debemos recoger el dinero que queda flotando en la pantalla al destruir a los enemigos.

Y todos sabemos que los Xenitas llevan más de mil años esperando el momento de vengar la tremenda humillación sufrida en el último conflicto intergaláctico. Y se han preparado a conciencia: han colocado cinco «Bombas del Tiempo» a lo largo y ancho de la Historia... Sólo tú ,¿quién si no?, puedes salvar el Universo, el espacio, el tiempo y la Historia.

En nuestro periplo por el espacio-tiempo dispondremos del Megablaster, una pequeña y potente nave de batalla estelar. Contamos con tres naves de este tipo, que vienen equipadas "de serie" con un acelerador de efecto instantáneo, un arma letal para nuestros enemigos y un escudo protector que, como suele ser habitual, irá menguando con los sucesivos golpes y ataques recibidos hasta que sea destruida la nave, una vez que agotemos dicho escudo.

Cinco niveles plagados de peligros

El juego se desarrolla a lo largo de cinco niveles que van aumentando su dificultad progresivamente y que representan el proceso de evolución, de manera que cada etapa posee su escenario particular y sus formas de vida correspondientes, yendo desde las formas más simples de los tiempos prehistóricos hasta las especies metálicas que pululan (pulularán) en el Universo situado unos cuantos milenios en el futuro.

Sin embargo, éstas, otrora inofensivas e inocentes criaturas, han sufrido los perniciosos efectos de la radiación emitida por las bombas temporales de los xenitas, experimentando una horrible mutación y convirtiéndose en alimañas asesinas a las que no tendremos más remedio que destruir o evitar.

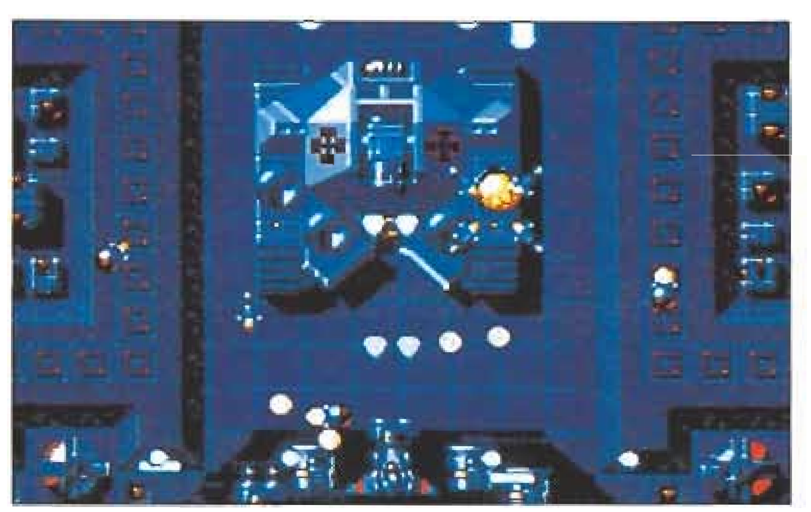
Ejemplos de estos animales los encontraremos a montones, como corresponde a todo arcade que se precie, y adoptarán formas, tamaños y tácticas diferentes: braquiópodos, esferoides que danzan y deambulan por la pantalla, pero no disparan; los gusanos planos, compactos, que al igual que los anteriores no disparan, limitándose a girar y gritar; los gusanos marinos, de forma alargada, viven en las rocas del primer nivel, apareciendo por sorpresa de los tubos pegados a las rocas, cuando se les dispara se dividen en varias porciones que salen despedidas; los trilobites, famosos fósiles devueltos a la vida y dotados de un disparo "inteligente"; las medusas y un sinfín de otras especies que te lo pondrán muy difícil.

Pero lo peor vendrá al final de cada nivel. Como viene siendo norma habitual nos espera un super-enemigo de gran tamaño y enorme peligrosidad que constituirá el último obstáculo antes de acceder a la fase siguiente. Acabando con este monstruo habremos logrado desconectar la bomba temporal enclavada en este sector espacio-temporal. «Xenon 2» ofrece además la particularidad de que a partir del segundo nivel, los enemigos de este tipo serán dos, uno a mitad de fase y otro al final.

Una nota original: la compra-venta

Siguiendo las directrices apuntadas por anteriores juegos de este tipo, «Xenon 2» ofrece también la posibilidad de ir recogiendo el dinero que queda flotando por la pantalla al destruir determinados enemigos u oleadas de estos. La recompensa suele ir en función del enemigo destruido y su tamaño, mereciendo mención especial el "bingo" obtenido al acabar con alguno de los supermonstruos mitad/final de fase.

Este dinero servirá para hacernos con un mayor y mejor equipamiento armamentístico, tanto de ataque como de defensa. Y siguiendo con los aspectos originales de «Xenon 2», existe también la posibilidad de hacernos directamente con alguna de estas armas en el transcurso de la batalla, recolectando las cápsulas especiales que a veces aparecerán en la pantalla de nuestro monitor. Como decíamos anteriormente, el dinero nos servirá para comprar armas nuevas



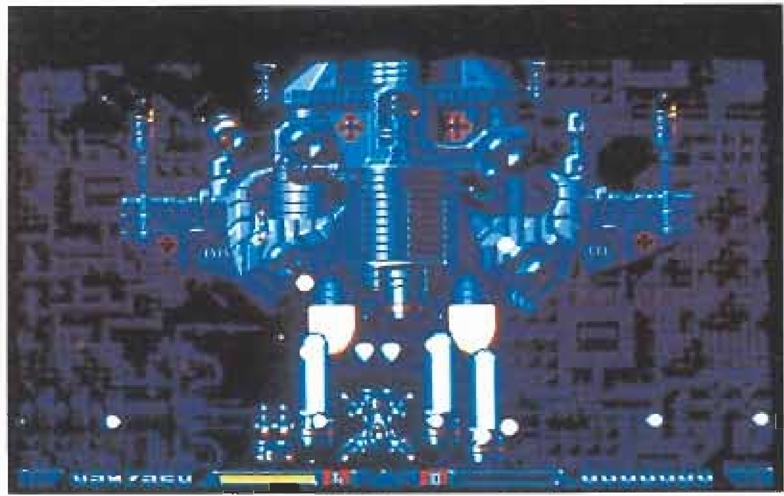
El juego se desarrolla a lo largo de cinco niveles que van aumentando su dificultad progresivamente.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *El joystick de disparo automático es, más que una ventaja, una necesidad. Para empezar, evitará que caigamos fulminados por las primeras oleadas de alienígenas, sin apenas tiempo a degustar el programa. Para terminar, nos proporciona un arma gratis, con lo cual podremos utilizar el dinero obtenido en comprar otro arma diferente (ya que el «autofire» viene incluido en el catálogo de armas que podemos adquirir en la tienda).*

■ *El «megablaster», aunque dura solamente diez segundos, sirve para eliminar las primeras oleadas, lo cual generalmente suele traducirse en más puntos, más dinero y algún que otro «extra».*

■ *No obstante, las armas que parecen más útiles son los disparos en todas sus modalidades. El disparo posterior lo podremos obtener (gratis, en el transcurso del juego) al comenzar la partida y no es conveniente venderlo. Asimismo, el disparo lateral, en conjunción con los dos disparos verticales, suelen formar una barrera bastante potente, aunque no infalible, como es lógico.*



«Xenon 2» incorpora la posibilidad de vender en las tiendas los objetos que no precisemos.



Las tiendas de compra-venta aparecen dos veces a lo largo de cada una de las fases.



Algunas de las ventajas que podemos adquirir son: Super-poder, escudo protector o disparo trasero.

en las "tiendas de cambalache". Pero también podremos vender armamento que ya poseamos para incrementar nuestro saldo de caja y acceder a instrumentos más potentes.

Al entrar en la tienda nos encontraremos con un alienígena de extraño hablar que nos hará ofertas de compra-venta. Primero podremos vender las nuestras, si las ofertas nos parecen adecuadas, para pasar posteriormente a comprar el material que consideremos apropiado para nuestra misión. Como ocurría con los monstruos especiales, las tiendas aparecerán dos veces por fase.

Algunos de los artículos que podremos adquirir en ellas son: consejo, disparo lateral, bomba de efecto "toda pantalla", el "Superpoder" (sólo dura diez segundos), mini-corazón (restaura el nivel del escudo a la mitad), maxi-corazón, mayor velocidad, mayor poder (hasta el triple de tamaño de nuestros disparos), minas, disparo trasero, la electro-bola, el disparo automático y el "parte-pantallas".

Nuestra opinión

«Xenon 2» es un arcade de scroll vertical que roza la perfección. El decorado, en el que predominan los tonos naranjas-marrones y los grises-azules, está conseguido y es original, al igual que los gráficos. El movimiento, impecable, permitiendo una gran rapidez de movimientos de los numerosos sprites presentes en la pantalla (con mención especial al "Superpoder") a la vez que un suave scroll nos va mostrando el escenario. Además, «Xenon 2» ofrece la valiosa posibilidad de retroceder un poco, lo cual será de gran utilidad para acabar con los monstruos especiales y para no quedar enganchado en algún "callejón sin salida" del escenario. Del sonido tampoco hay que decir mucho: realmente bueno.

Por último, hay que destacar que aunque «Xenon 2» sigue las pautas de todos los arcades del momento, —como hemos reseñado varias veces a lo largo del artículo—, los programadores se han molestado en introducir variantes y añadidos a estos tópicos (la posibilidad de comprar y vender en lugar de sólo comprar, el scroll de retroceso durante algunos instantes, gráficos, decorados y armas nuevas, originales y bien diseñadas...).

Todo ello, unido a una programación de un nivel técnico difícilmente superable y una dificultad ajustada (los "créditos" son de gran utilidad y se puede llegar hasta el tercer nivel con relativa facilidad) hacen de «Xenon 2» un arcade digno de figurar entre los cinco primeros de todos los tiempos. ■

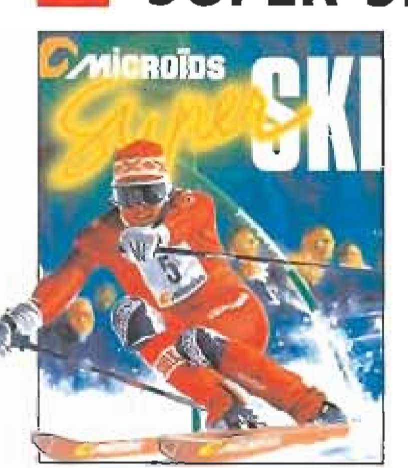
A.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

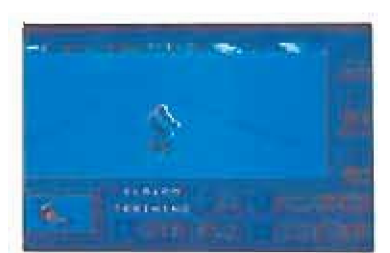
De 8 a 16

SUPER SKI

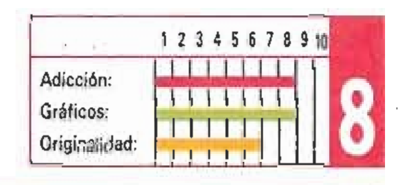
MICROIDS



Si el realismo debe ser, con diferencia, el principal factor estudiado a la hora de enjuiciar la calidad de un simulador deportivo, sin duda este «Super Ski» de Microids se merece, ya solamente, por este apartado un auténtico sobresaliente. Esto se ve acompañado por unos excelentes gráficos y sonidos que enriquecen el resultado final. Queda tan sólo reseñar su excesiva dificultad. ■

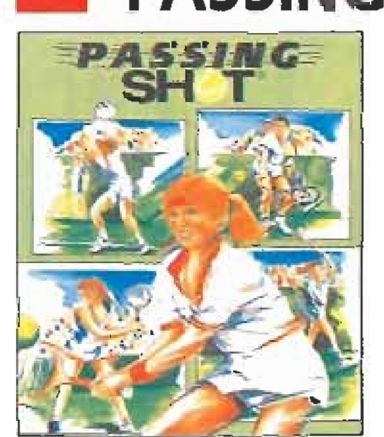


En el apartado negativo sólo puede achacársele la excesiva dificultad.

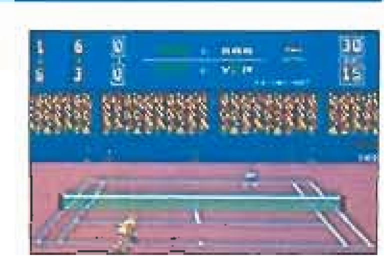


PASSING SHOT

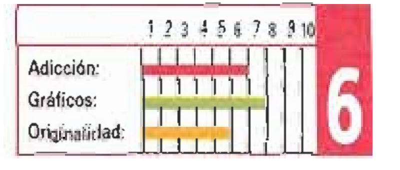
IMAGE WORKS



Solamente el hecho de que el número de juegos deportivos aparecidos para las máquinas de 16 bits continúe siendo relativamente bajo, hace que este «Passing Shot», en su versión Amiga, resulte un título destacable. Curiosamente, una «antigualla» como el mítico «Match Point» le sigue superando con creces en jugabilidad. ■



Sin llegar a ser excepcional, el juego rellena un hueco vacío hasta el momento.



KNIGHT FORCE

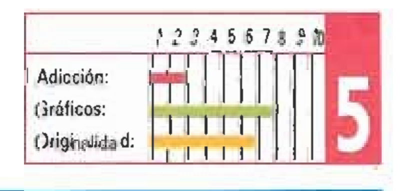
TITUS



Personajes de gran tamaño, gráficos de elevada calidad, un buen argumento y mezcla de videoaventura y arcade en su desarrollo, son elementos que podrían inducirnos a pensar que esta versión Amiga de «Knight Force» es un gran juego. Sin embargo, los movimientos pésimos y la jugabilidad completamente inexistente hacen que éste se quede en el terreno de lo absolutamente mediocre. ■

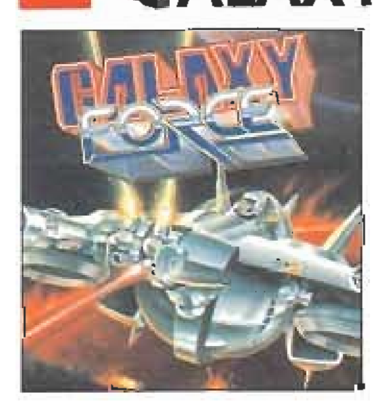


La escasa jugabilidad da al traste con los demás elementos positivos.

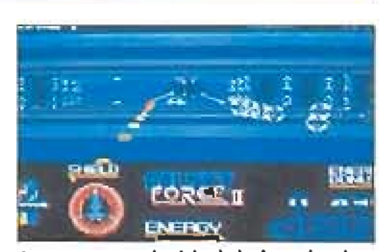


GALAXY FORCE

ACTIVISION



Aunque una máquina de 16 bits ofrece muchas más posibilidades que una de 8, lo cierto es que esta versión no viene sino a confirmar lo que ya quedó demostrado con las anteriormente aparecidas: la magnitud de la máquina original es tal que intentar reproducir su desarrollo en un ordenador es algo casi imposible. ■



La espectacularidad de la máquina es imposible de reproducir en un ordenador.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
5

Tu mejor contrincante

CHESS PLAYER 2150

- CP SOFTWARE
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

En nuestras pantallas aparece un nuevo juego de ajedrez. Si bien las comparaciones son odiosas, no creo que nadie pueda evitar que se le venga a la memoria el «Battlechess», que ya fue comentado en esta misma sección hace unos meses. Dicho simulador colocó la barrera muy alta para un nuevo ajedrez. ¿Será capaz «Chess Player 2150» de desbancarle?



Con el menú de visión podemos cambiar todo lo concerniente al tablero y las figuras.



Sin duda el punto más fuerte del programa es su elevado nivel de juego.

Recordemos brevemente que en «Battlechess» lo verdaderamente llamativo eran las escenas de combate, con su animación y sonido. Por el contrario, decía que el nivel de juego del ordenador no era excesivo y se le ganaba con facilidad aún sin ser un maestro del juego.

En definitiva, pese a su baja calidad, «Battlechess» se dejaba jugar proporcionando un buen rato a cualquier persona. «Chess Player 2150» tiene, en principio, una difícil tarea.

El juego y sus opciones

Este nuevo simulador tiene gran cantidad de opciones a las que acceder vía menú. Hay tres de estos menús y con ellos se controlan todos los detalles del juego.

En el menú de control podremos, entre otras cosas, hacer lo siguiente:

—Cambiar blancas por negras; elegir juego contra ordenador o contra otra persona y otras opciones que suelen tener todos los juegos de este tipo.

—Opción de «learning»: en este modo, el programa «aprende» e introduce en su biblioteca de jugadas algunos movimientos de la partida que considere suficientemente fuertes e interesantes. Esta opción es relativamente nueva y no recuerdo otro juego que la tuviera.



El programa es capaz de introducir en su biblioteca las jugadas que considere interesantes que no tenga programadas.

—Opción de «thinking»: si la eliges, el programa pensará también durante el tiempo que lo haces tú, tratando primero de adivinar tu jugada. Vamos, jugará como si fuera otra persona. También resulta nueva para quien esto escribe.

—«Speech»: con esta opción el juego te informará, mediante voz sintetizada, de tu turno de juego, de sus jaques y otras cosas.



Además de modificar la perspectiva en dos o tres dimensiones, podemos escoger entre tres tipos de piezas.

Con el menú de visión podemos cambiar todo lo concerniente al tablero y las figuras. Podremos elegir entre perspectiva de dos y tres dimensiones. También podemos elegir otra clase de piezas con que jugar: normales, juguetes, futurísticas... Hay también un par de opciones sin llenar.

Se puede cambiar el color de piezas y tablero. También la posición del tablero según cuatro ejes para conseguir facilitar la visión del juego. Finalmente se puede elegir desde qué lado juegan las blancas: arriba, abajo, izquierda o derecha.

El último menú es el que más posibilidades tiene. En él podremos cargar o grabar una partida, salir del programa, pedir consejo en una posición complicada y preparar el tablero con un programa, por ejemplo.

También se puede ver una pantalla de información con el tiempo de juego y las jugadas realizadas hasta ahora, entre otros datos. En esta pantalla se señalan también las jugadas que más han costado a cada contendiente. También se puede con este menú seleccionar el nivel del ordenador entre oponentes débiles (orangután-gorila) y fuertes, que se elegirán por el tiempo que se les dé para cada jugada. Podemos fijar el tiempo a usar por cada contendiente, si se va a usar reloj y otras opciones por el estilo.

Finalmente, está la opción de «What if?». Si se selecciona, el jugador introduce una línea de juego alternativa a la que el ordenador ha realizado, por considerarla mejor o, simplemente, por ver qué hubiera pasado. A continuación, el ordenador empieza a reconsiderar sus movimientos, para luego indicarte si había encontrado esa posibilidad de jugar y por qué razones la desechó. Esta opción también es totalmente original.

Bueno, estarás preguntándote: Todo esto está muy bien pero...¿es bueno o no el juego?

Veamos

Los gráficos no son buenos del todo. Tampoco son necesarios para un buen juego de ajedrez, pero siempre se agradecen. Es más, la disposición del tablero en modo 3D es bastante incómoda y no permite ver con claridad cómo está el juego, pese a todas las opciones de colocación del tablero. El colorido es adecuado, pudiéndose elegir como ya se ha comentado. De los conjuntos de figuras, el peor es el futurista, siendo bastante buenos los restantes.

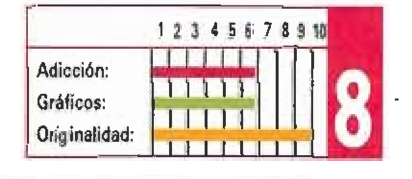
El sonido queda reducido al diálogo del ordenador. Como no hay golpes al dejar la figura en el tablero la sensación de juego es bastante pobre.

Tampoco me gusta la forma de mover las piezas: se selecciona con el cursor de la misma, con lo que se transforma en ella. A continuación, se traslada la pieza hasta el destino y se aprieta de nuevo el botón. Lo encuentro bastante confuso, tanto para seleccionar la pieza como su destino.

La originalidad es destacable pese a la escasa que cabe en un programa de este tipo. Contribuyen a dársela todas las opciones señaladas. En cuanto a la adicción, debo decir que a un verdadero estudioso del ajedrez le maravillará este juego. Su potencial es enorme. Su nivel es bastante más grande que en otros. Al parecer , tiene un nivel ELO (escala de jugadores de ajedrez) de 2150. El nivel de un jugador normal viene a ser de 1400. Esta tabla comparativa de ELO viene en las propias instrucciones, así como los resultados de un torneo entre programas de ajedrez del que nuestro criticado fue campeón

En fin, como ya he dicho, un programa dedicado a los buenos jugadores del más noble deporte de tablero. El resto de los humanos nos tendremos que conformar con jugar en los niveles inferiores. Entiéndeme, si buscas un buen nivel para tus dotes ajedrecísticas, aquí lo tienes. Si sólo quieres pasar un buen rato, más vale que apuntes en otra dirección. ■

F.H.





VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

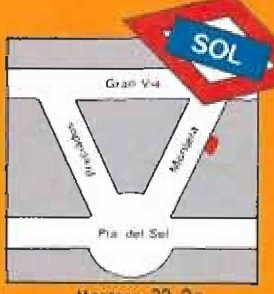
LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30 — SABADOS DE 10.30 A 14 — (91) 239 34 24 / 239 04 75

ESTE MES EN LAS TIENDAS MAIL, CINTAS DESDE 100 PTAS.





P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SEGA

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	19.900
MASTER SYSTEM PLUS	22.900
SUPER SYSTEM	30.900

ALIEN SINDROME	5.590	AFTER BURNER	5.590
CAPITAN SILVER	5.590	CIBORD HUNTER	4.990
DOUBLE DRAGON	5.590	RAMPACE	5.590
KENSEIDEN	5.590	BOMBER RAID	5.590
CALIFORNIA GAMES	5.590	GALAXI FORCE	5.590
RAMBO III	5.590	FANTASY ZONE II	5.590
LORD OF THE SWORD	5.590	PINGUID LAND	5.590
ALTERED BEAST	5.590	CHOPLIFTER	4.990
RASTAN	5.590	BANU PANIC	3.290
VIGILANTE	5.590	SUPER TENIS	3.290
TIME SOLDIER	5.590	GHOSTBUSTER	4.990
CLOUD MASTER	5.590	GREAT BASKETBALL	4.990
TENNIS ACE	5.590	ENDURO RACER	4.990
SPACE HARRIER	5.590	THE NINJA	4.990

8 BITS: SPECT, AMST, COM, MSX, A DIS SP +3 — 16 BITS: PC5¼ PC3½, AMIG ATARI

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
2.000 L. Viaje Submarino						2.595	2.595
3D POOL	895	895	895		1695	1.995	1.995
Action Fighter	895	895	895		1.695	1.995	1.995
After the War	895	895	1.095	895	1.745		2.245
Airbone Ranger							
Altered Beast	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.795
Arhem	495	495				2.195	
Armada							1.995
Axel's Magic Hammer							1.995
Barbarian II	795	795	795	795	1.695		2.245
Batman	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Beach Volley	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Beverly Hill Cop	1.245	1.245	1.245		2.195	3.595	3.595
Blood Money (Ega)						1.995	1.995
Blue Angel						1.995	1.995
Bomber	1.095	1.095	1.095			2.595	2.595
Bufalo Bill	1.095	1.095	1.095		1.995	2.193	2.195
Butragueño II	1.095	1.095		1.095	1.695		
Cabal	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
Capitán Trueno	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Cazafantasmas Ii	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
Chase H.Q.	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Chess Master 2000			795			1.795	2.245
Chess Player 3150	1.0955	1.095	1.095		1.695		3.595
Chuck Yeagers	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	4.495	
Continental Circus	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Crazy Car II	795	795			1.795	1.795	1.795
Cyberball	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Double Dragón	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Dr. Doom Revenge	995	995	995		1.795	1.995	1.995
Dragón Spirit	795	795	795		1.695		1.795
Drakkar	795	795		795	1.995		
Dynamite Dux	795	795	795		1.695		1.795
E.S.S. Hermes Simulador						4.495	4.495
Emilio Sánchez Vicario	1.095	1.095		1.095	1.695		
F-16						4.495	4.495
Falcon							4.495
Fallen Angel	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Fighting Soccer	895	895	895		1.695		1.795
Football Manager II	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Forgoten World	795	795			1.695		1.995
Freddy H. Manhattan Sur	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Full Metal Planet						1.995	1.995
Galaxy Force	1.095	1.095			1.695		1.995
Game Summer Edition	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
Gazza Super Soccer	795	795	795		1.795		1.995
Gemini Wing	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Ghost's & Gouls	895	895	895		1.695		1.995
Gunship							
Hard Driving	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Highway Patrol							1.995
Hostages			795			1.995	1.995
Indiana Jones	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	1.995	1.995
Infestation							1.995
Jabato	895	895	895	895	1.745	2.245	2.2245
Kick Off	1.095	1.095	1.095		1.995		2.595
Knight Force		795			1.795	1.995	1.995
La aventura original	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Liverpool	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Livingstone II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
Los Intocables	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Lost Patrol							1.995
Michel	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	2.245
Moonwalker	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Mot	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
New Zealand Story	795	795	795		1.695		1.995
Ninja Warriors	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
North and South						1.995	1.995
Oil Imperium						1.995	1.995
Oliver						2.595	2.595
One on One II						1.900	
Operation Thunderbol	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Out Run	1.095	1.095	1.095	795	1.695	1.995	1.795
Pack a toda máquina	1.195	1.195	1.195	1.195	1.195		
Pack Dinamic 90	1.295	1.295		1.295	2.245	3.595	
Pack Top by Topo	1.095	1.095		1.095	1.695		
París Dakar 90						2.595	2.595
Passing Shot	795	795	795	795	1.695		1.795
Perico Delgado	1.095	1.095		1.095	1.695	1.695	1.995
Petrovic	1.095	1.095		1.095			

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Pictionary	1.795	1.795	1.795	1.795	2.495	2.495	2.495
Pirates							
Populos & Promises Lands						4.495	4.495
Power Drift	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.795
Power Play	795	795	795		1.695		1.795
Pro Tennis Tour	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Rally Cross	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Ratas del desierto	495	495				2.195	
Red Heat	795	795	795		1.695		1.995
Rick Danguerous	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Robocop	795	795	795	795	1.695		1.995
Rock'n Roll	895	895			1.695		1.995
Running Man	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.795
Satán	1.095	1.095		1.095	1.745		
Shadow of the Beast							1.995
Shinobi	1.095	1.095	1.095		1.745		2.245
Silk Worm	795	795	795		1.695		1.795
Soldier 2000	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Stormlord	795	795	795		1.695		1.995
Strider	795	795	795		1.695		1.995
Strip Poker Ii	795	795		795	1.745	1.995	1.995
Subattack 688						4.495	
Super Sky	895	895	895		1.695	1.995	1.795
Super Wonder Boy	895	895	895		1.695		1.795
Switchblade							1.995
Teenager Queen						1.995	1.795
Telemark Warrior						2.245	2.245
Test Drive			795			2.245	2.245
Tetris	545	545	795		1.995	1.795	
Tintín en la luna	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Trivial Pursuit	1.795	1.795	1.795	1.795	2.495	2.495	2.495
Turbo Cup		795			1.795	1.795	2.395
Turbo out Run	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
Tusker	895	895	895		1.695		1.995
Viaje centro de la tierra	1.095	1.095		1.095	1.695		
Vigilante	795	795	795		1.695		1.795
War in the Middle Earth	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Wild Street	795	795			1.795	1.995	1.995
Xenon 2	795	795			1.795	1.995	1.995

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios.



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 7 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)
ATARI 1040 STFM - **94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE - **19.900 ptas.** (IVA incluido)

AMIGA

AMIGA 500 + 20 programas de regalo
89.900 ptas. (IVA incluido)

AMIGA 2000	199.000
MONITOR 1084	55.000
AMIGA 500 + MONITOR 1084	139.900

CARTUCHOS	MSX
Rastan Saga (MSX II)	4.900
Ikari (MSX II)	4.900
Dun shot Basket	4.900
R-Type	4.900
Maze of Galius	4.900
Pen Guid Adventure	4.900
Slamander	5.900
King Valley II	6.900
Nemesis III	6.900
Kontra Konami (MSX II)	6.900

COMPLEMENTOS AMIGA

UNIDAD DISCO COMMODRE 1011	25.900
UNIDAD DISCO 3½	22.900
AMPLIACION MEMORIA 512 K	23.900
CABLE EUROCONECTOR	3,500
CABLE PARALEO (impresora)	3.500
DIGITALIZADOR DE SONIDO	13.995
DIGITALIZADOR IMAGEN Digi View 4.0	28.000
FILTRO ESPECIAL MONITOR 1084	4.500

REVISTA AMIGA TOOL N.º 4
2 discos sólo 995



VARIOS

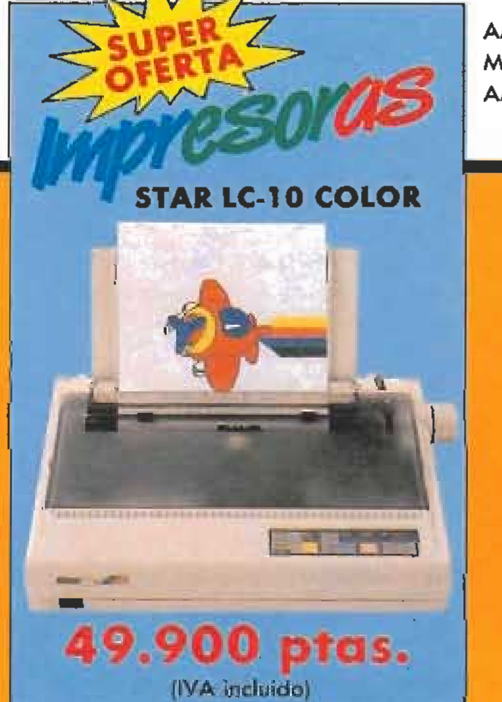
10 DISCOS 3½	1.490
10 DISCOS 3"	4.500
10 DISCOS 5¼	650
RESET C-64	1.500
TRANSTAPE ZX	7.900
MULTIFACE III (ZX +3)	11.500
MULTIFACE II (Ams)	16.500
MODULADOR (Ams)	9.500
CABLE CASSETTE (ZX +3)	1.200
CABLE CASSETTE (Ams)	1.200
INTERFACE KEMPSTON (ZX)	2.475
INTERFACE MULTIJOYSTICK (ZX)	3.895
DISCO PACK +3	2.950
DISCO GY (ZX)	2.950

JOYSTICK

STICKBALL	995
ZERO ZERO	1.900
ZERO ZERO WINNER	2.595
ZERO ZERO ADS	3.500
PRO 5000	2.800
CRUISER	2.595
MEGABLASTER	1.500
KONIX CON AUTOFIRE	2.595
PHASOR ONE	3.300

INTERFACE COPIADOR AUDIO PARA COMMODRE:

- con fuente	3.900
- sin fuente	2.900

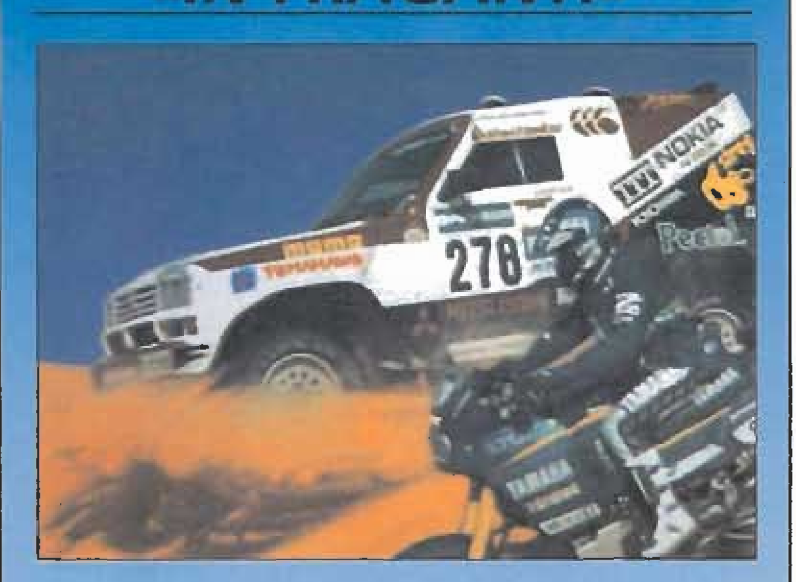


ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____
TELEFONO ____ PROVINCIA ____
MODELO ORDENADOR ____ C.P. ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

BATANEN PILLADO «IN-FRAGANTI»



¡Los hay que no tienen escrúpulos! El campeonísimo Henry Batanen ha sido pillado totalmente «in-fraganti» intentando participar en el concurso que Tomahawk está organizando en torno a su juego «París-Dakar», haciendo gala de una total falta de deportividad y abusando descaradamente de su amplia experiencia en esta prueba.

Afortunadamente Batanen fue descubierto a tiempo, gracias a las pesquisas de los encargados de controlar todo el desarrollo de la competición, que, tras quedar absolutamente estupefactos al comprobar la astronómica cifra de puntos reflejada en uno de los cupones recibidos, terminaron por advertir que el nombre y apellidos del remitente no les resultaban en absoluto desconocidos. ¡Así cualquiera! ■

2002 Historias del Futuro

Amanecer cósmico

Faltaba un buen rato para que el Sol se hundiera en las profundidades del horizonte, pero eso daba igual en Non'd City; los rascacielos habían provocado un prematuro anochecer, y esto es lo que contaba para cada uno de sus habitantes.

Soly Tchi'p empezó a vestirse. Había llegado la hora que más esperaba... Como cada día, de cada semana, de cada año, desde hacía ya bastante tiempo. Soly se había acostumbrado a este tipo de vida. Salió a la calle y se quedó unos segundos parado, adaptándose al entorno.

A pesar de los años transcurridos, no lograba asimilar y acostumbrarse al hediondo ambiente de la atmósfera non'diana. El olor ácido y penetrante de los cadáveres en descomposición, las ratas devorando ansiosamente estos restos, la neblina negra llena de partículas moleculares que se incrustaban en las fosas nasales y, sobre todo, lo que más asco le daba, eran los arácnidos y coleópteros, que se habían convertido en los dueños del planeta. El paseo transcurría sobre un piso lleno de muertos, entre los cuales se apiñaban lotes y lotes de escarabajos, arañas... de todos los tamaños y colores. Muchas veces se había lamentado de que lo hubieran construido tan perfecto, tan avanzado; pero sabía que no podía quejarse, su olfato capaz de distinguir 4.096.000.000 olores distintos le había salvado la vida en más de una ocasión en la que su portentosa vista no era suficiente para dominar la situación.

Sí, Soly se había acostumbrado a esto, y le gustaba. Había acabado por considerar su vida como un juego, una apuesta diaria entre la vida y la muerte, en la que sólo los más hábiles sobrevivían.

Y los hábitos más comunes acabaron convirtiéndose en ritos de obligado cumplimiento. «El paseo», el más importante de todos ellos.

Los pensamientos aparecían, se desvanecían, seguían esos cursos erráticos e impredecibles que Soly nunca había logrado comprender del todo, a semejanza de sus creadores. Sin embargo, una parte de él permanecía alerta, pues sabía que perecería en el acto si cometía tamaño error. Siempre se sentía incómodo ante las ambigüedades, y la confianza era una de las más peligrosas.

Acabaron los escarceos mentales, y Soly inició la marcha. ¡Crach! , ¡Crunch!, ¡Croj!, a cada paso que daba un puñado de escarabajos morían aplastados, configurando una especie de cantinela que acompañaba a Soly a lo largo de su travesía. De repente, lo que parecía un cadáver asestó una certera puñalada... ¡al aire! Una vez más, sus entrenados reflejos y su agilidad atlética le habían salvado. Acto seguido, le pisó el cuello al moribundo agresor hasta observar el estertor final.

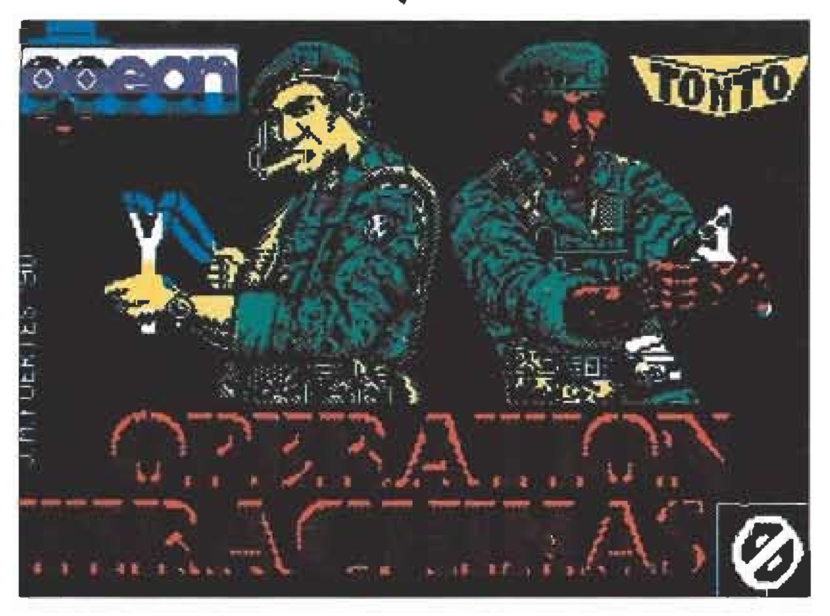
Soly, acostumbrado como estaba a este paseo vespertino lleno de incidentes, llegó incluso a realizar estadísticas. Por término medio, el recorrido le llevaba hasta bien entrada la noche, y mataba alrededor de ciento doce seres, entre humanos, humanoides, ratas, serpientes, mamíferos, reptiles y otras especies incalificables (sin contar los cientos y cientos de escarabajos, arañas y demás bichos), todos ellos en defensa propia, como siempre solía decirse para sí mismo.

Sin embargo, lo que más le gustaba, el objeto final de la odisea cotidiana, era aquel edificio abandonado, medio derruido. No sabía la razón, pero aquel bloque despertaba en él sensaciones indefinibles e indefinidas, profundas, a las cuales no podía encontrar explicación. Desde el letrero aquel a la entrada, «ACME Robots Inc.», hasta aquella sala llena de herramientas y objetos varios, (cuyo significado desconocía por no haberle sido introducidos los conocimientos suficientes en el momento de su creación), todo le resultaba extrañamente familiar. Y desconocía el porqué. Sea como fuere, Soly no tenía otra ocupación en la vida, excepto la de cumplir con el rito del «Paseo al Templo Industrial»...

Lyos esbozó una pequeña sonrisa; cada día se maravillaba más y más de la fértil imaginación de los programadores para inventar argumentos tan fantásticos para sus programas. Alargó la mano y apagó el monitor, pues aunque faltaba un buen rato para que el Sol se hundiera en las profundidades del horizonte, eso daba igual en K'ohn City; los rascacielos habían provocado un prematuro anochecer, y esto es lo que contaba para cada uno de sus habitantes. Lyos comenzó a vestirse...

A.M. (Madrid)

La otra pantalla



Los acuerdos de desarme entre las dos grandes superpotencias mundiales, los Estados Unidos y la URSS, están llegando a unos límites absolutamente increíbles. No es ya que se discuta si Gorbachov coge un misil de aquí lo pone allí y quita cuatro de allá, o de si Bush, por su parte, desmantela tres bases militares y reduce en un 5% los presupuestos para producción de armamento, sino que se está ya negociando a un nivel tan absolutamente extremo como es la total prohibición del uso de armas de fuego, por parte de cualquier ejército.

Ante la posible firma de este acuerdo ambos bandos estudian drásticas soluciones para equipar adecuadamente a sus tropas. Prueba clara de ello es esta instantánea que nos manda Jose Miguel Fuertes Toral, de León, en la que se observa como incluso las armas más tradicionales están recuperando su perdida vigencia. Claro que todo será que acaben por inventar las pelotillas con cabeza nuclear... ¡capaces son!. ■

Formidable que por fin se hayan creado unos premios de software de importancia europea, los «European Computer Awards», seleccionados por las principales publicaciones europeas entre las que se encuentra, por supuesto, Micromanía.

Lamentable que la gran mayoría de los periféricos diseñados para los ordenadores de 16 bits no se encuentren disponibles en las tiendas españolas.

¿Qué razones impiden que en nuestro país se desarrollen programas educativos o juegos de estrategia?

¿Cuándo producirá Activision para España los mismos programas de Sierra que distribuye en el resto de Europa, ahora que están tan de moda?

¿Cómo es posible que ninguna compañía se haya interesado todavía en realizar un juego inspirado en la última película de Stallone «Tango y Cash»?

¿Por qué vinieron los creadores del SAM a España para enseñar su máquina y se marcharon sin que nadie hubiera conseguido verla funcionar?

el **HUMOR** de Ventura & Nieto

¡TRES CON LAS QUE SAQUES!

MICRO-SPOKE, LA REVOLUCIÓN EN LOS JUEGOS CONVERSACIONALES

La compañía japonesa Tesako Laguita Ltd. acaba de comercializar su último y más revolucionario invento, el Micro-Spoke, un aparato que sin duda está llamado a revolucionar el mundo de las aventuras conversacionales. Mediante su uso, podremos comunicarnos directamente con el ordenador con nuestras propias palabras, transmitiéndole así mucho más cómodamente las órdenes y acciones, que de otra forma tendríamos que teclear pacientemente.

El Micro-Spoke requiere un interface especial que permite su uso con prácticamente la mayoría de los ordenadores de 8 y 16 bits, y su precio en el mercado será de 50.000 ptas. Los interesados en su adquisión deben dirigirse a las siguientes señas:

Tesako Laguita Ltd.
Timito
Senda del Tokio-Mocho, 13
Japón



Busca las diferencias





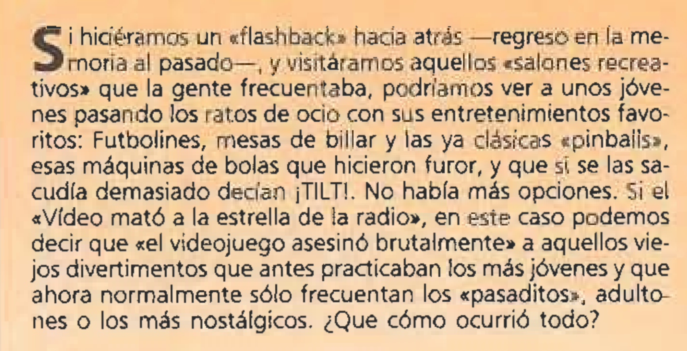
A menos que nos falle la memoria, creemos que ésta es una de las primeras ocasiones en que se realizan y comercializan dos versiones distintas del mismo juego para un solo ordenador. Como podéis apreciar claramente en las imágenes adjuntas el juego de Opera Soft «Sol Negro», en formato Spectrum, ofrece un panorama totalmente distinto en su primera versión, monocroma, que fue la comercializada en nuestro país y la realizada posteriormente utilizando el color en sus decorados y personajes de cara al mercado extranjero, y que ahora ha sido además incluida en un pack de recopilación. ■

YO, NEXUS 7

Los programas del año 2.000



Los programas del año 2000 serán tan reales que el jugador deberá protegerse con un traje especial antes de echar una partidita.



Si hiciéramos un «flashback» hacia atrás —regreso en la memoria al pasado—, y visitáramos aquellos «salones recreativos» que la gente frecuentaba, podríamos ver a unos jóvenes pasando los ratos de ocio con sus entretenimientos favoritos: Futbolines, mesas de billar y las ya clásicas «pinballs», esas máquinas de bolas que hicieron furor, y que si se las sacudía demasiado decían ¡TILT!. No había más opciones. Si el «Vídeo mató a la estrella de la radio», en este caso podemos decir que «el videojuego asesinó brutalmente» a aquellos viejos divertimentos que antes practicaban los más jóvenes y que ahora normalmente sólo frecuentan los «pasaditos», adultones o los más nostálgicos. ¿Que cómo ocurrió todo?

¿Recordáis una pelotita que se movía de un lado a otro de la pantalla golpeada por unas pequeñas palitas, y cuyos dos únicos sonidos eran ping/pong? Así empezó la batalla. Eso era a mediados de los setenta: nacía el «primer videojuego». La adicción por la pantalla se propagó rápidamente. Poco después vinieron los **«Invasores del Espacio»**, unas lucecitas con pinta de extraterrestres que corrían hacia abajo rompiendo nuestras casitas-barrera, y disparaban como locos contra la nave de defensa que pilotábamos los —por aquel entonces— ya «pequeños adictos». Se rompió el antiguo cartel de «Juego Sólo para Adultos» para convertirse en el de «Entretenimiento de Todos los Públicos», —marcianos incluidos—. Luego surgió **«Pac-man»**, el primer «comecocos», que devoraba fantasmas por doquier —cuando no le devoraban a él, claro está—. Y luego... creo que ya es suficiente ¿no os parece?.

Desde aquel **«Ping-Pong»** —1972— hasta nuestros días, el mundo de los videojuegos se ha disparado velozmente. También el ordenador —cómo no—, pasó de ser «extraño artilugio» de científicos, matemáticos y serios hombres de negocios, a «útil en la vida diaria» y maestro para todo de grandes, medianos y pequeños, mamás y papás. Y con la computadora los «computer games» o «video-games» como prefieras, se instalaron definitivamente en casa y....

1990. El presente. Nadie podía imaginar que aquellas «palitas y pelotita» de hace dos décadas fueran capaces de evolucionar tanto. Hoy las lucecitas se han convertido en enormes dragones multicolores, en guerreros y aventureros; en piezas de ajedrez y sofisticados aviones de guerra; en legendarios cow-boys y feroces animales prehistóricos. **¿Qué podrá suceder dentro de otros veinte años más?** Tal vez, en el año 2019 los videogames sean hologramas tridimensionales de proyección láser; y entonces lucharemos contra terribles monstruos que atacarán a nuestros amigos y a nosotros mismos y deberemos defendernos con auténticos escudos de protones y cascos homologados por el fabricante del juego. En los juegos de aventuras tendremos que llevar brújula y scanner incorporados para así evitar que nos podamos perder en alguna cueva, bosque o universo desconocido, para siempre. Y si el programa es de lucha, mejor sería que nos compráramos ya unos buenos protectores bucales y un par de resistentes chalecos anti-balas por si la cosa llegara a ponerse un poco fea. Nunca sabremos dónde vamos a ir a parar: el avance de la inteligencia artificial, la creación de actores sintéticos diseñados totalmente por ordenador, robots domésticos que limpian el hogar etc. etc.

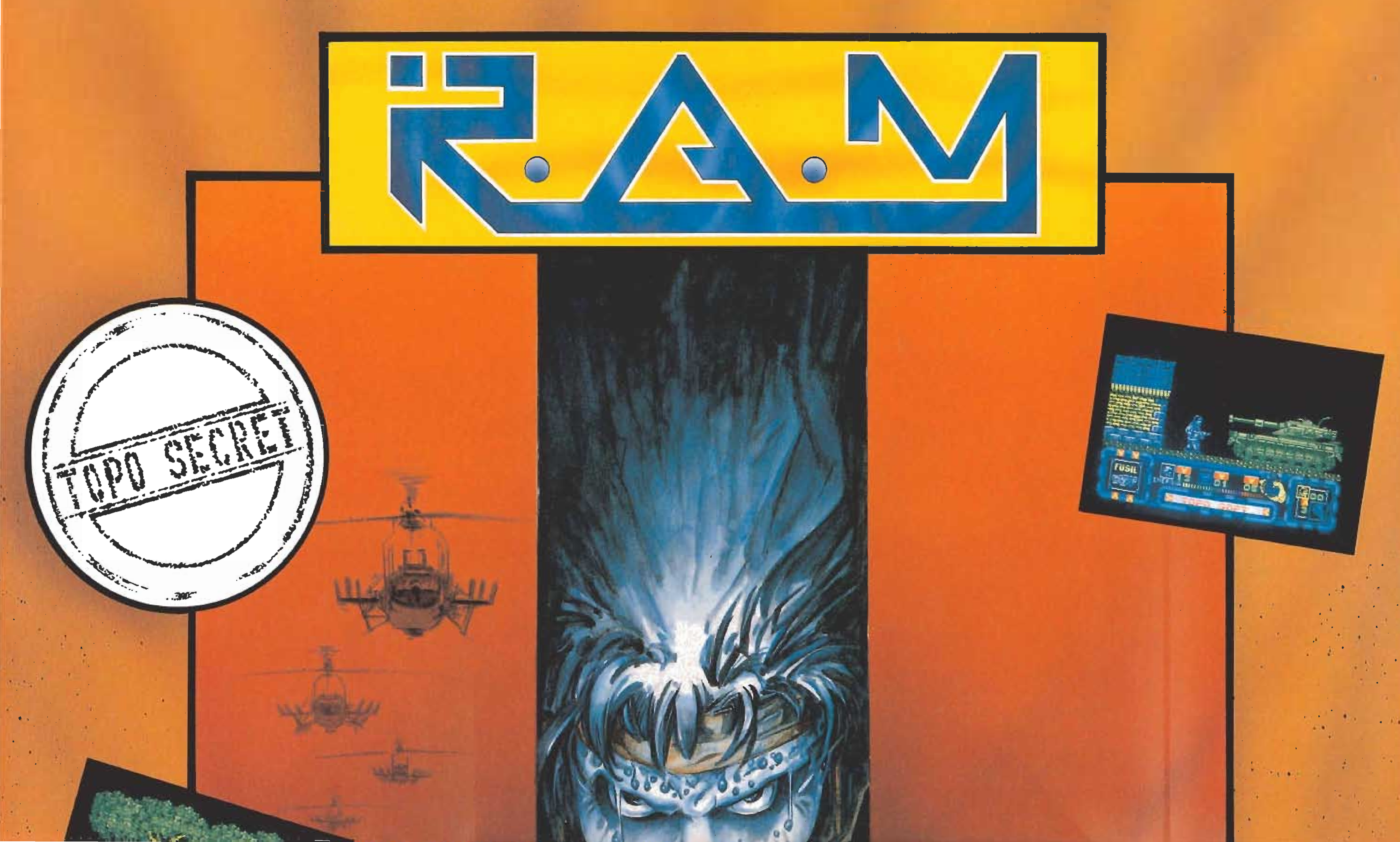
Cuando en una entrevista a Ridley Scott —director entre otras, de la genial película **«Blade Runner»**—, le preguntaron cómo consiguió dar en este film una visión tan real de lo que podía ser el futuro, él respondió: «Dentro de cuarenta años todos pasearemos por la calle como ahora, excepto que al doblar una esquina, de repente nos encontraremos con algo fuera de lo común. Así será el futuro cercano».

Yo estoy muy de acuerdo. Y me asusta imaginar que dentro de veinte años, entraré como de costumbre en la habitación donde tengo mi ordenador, y todo será igual que ahora, excepto que al meter un diskette de un videojuego, aparecerán tres enormes guerreros materializados y me darán una paliza de «aquí te espero», y si no me largo por patas me podrán cortar la cabellera y ponerla de adorno encima de mi mesita de noche. **«Compre videojuegos reales como la vida misma»**, rezarán los letreros luminosos de las tiendas de software especializadas.

Sería genial ¿no? pero ¿quién lo sabe?

R.R.A.

DESCUBRE EL SECRETO MAS GUARDADO DE TOPO

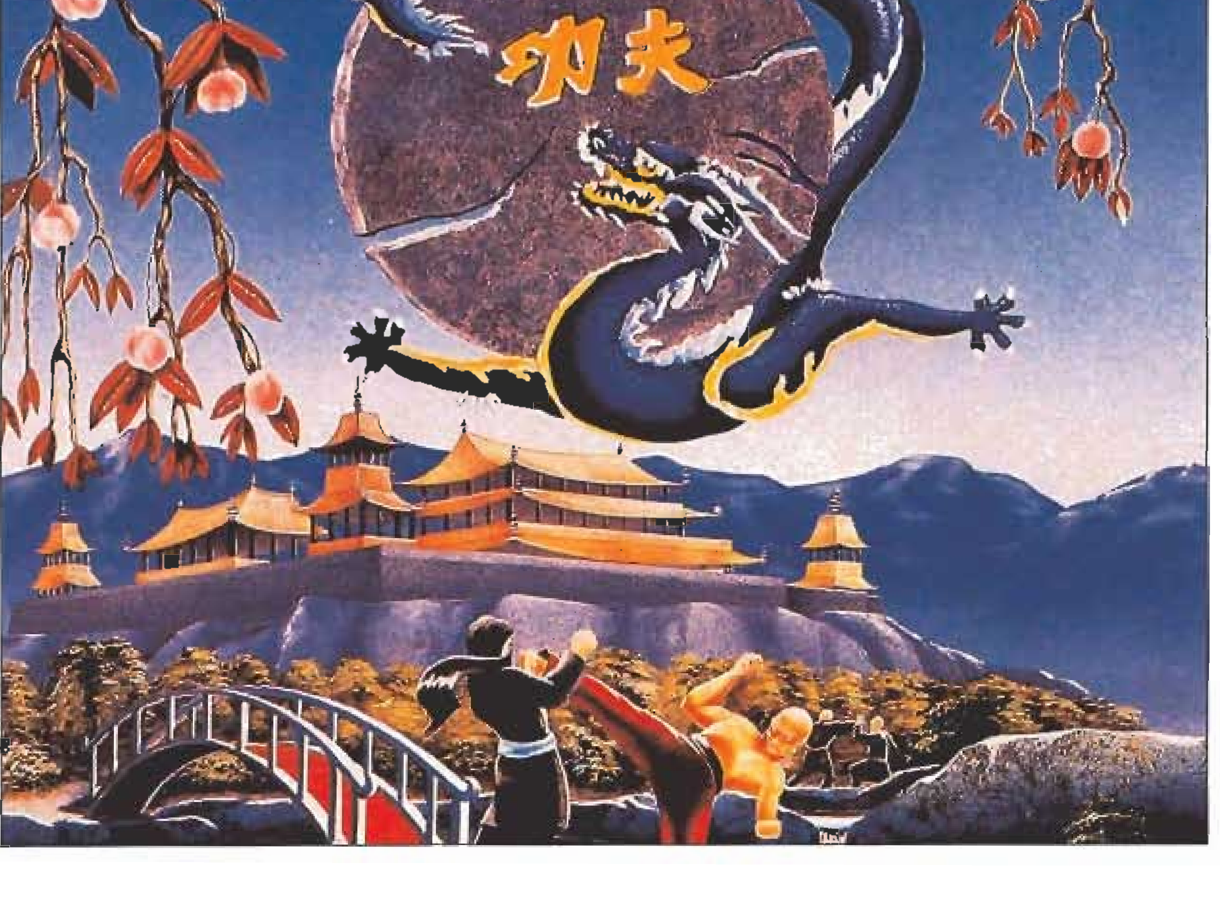




FUSIL
topo soft

Un difícil camino...

CHAMBERS OF SHAOLIN



■ GRANDSLAM ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

Hacía ya tiempo que las compañías de software no nos obsequiaban con un juego de artes marciales en el más tradicional de los estilos. El equipo de programación de Thailon ha rescatado la idea y nos proporciona con «Chambers of Shaolin» una oportunidad de irnos al Tibet y pegarnos con unos malos más malos que nunca.



El objetivo de nuestro protagonista es rescatar a su hermana, secuestrada por el Emperador.



Antes de enfrentarnos al combate final, debemos superar las pruebas de entrenamiento.

Nuestro exótico nombre es, en esta ocasión, el de Hang Foy Qua, un valiente pescador que se ha resistido a las tropas del malvado Emperador, que ha arrasado y esclavizado, Queping, el pueblo en el que vive nuestro héroe en el Mar del Japón, o sea, cerquita. La verdad es que sus intentos no sólo han resultado inútiles, sino que además, en castigo a su rebeldía, su hermana, Leia Sing, ha sido raptada por los secuaces del Emperador... o sea que adivina a quién tenemos que rescatar.

Hang Foy Qua, Hang para los amigos —y para abreviar—, sabe que él solo no puede conseguir salvar a su hermana. Así que se dirige a la mítica Pagoda del Conocimiento y ruega a los sabios que la habitan que le presten su ayuda.

Las pruebas

Su consejo es que se dirija al legendario Monasterio de Shao-Lin, donde tendrá la oportunidad de enfrentarse a seis terribles pruebas que, dependiendo de la destreza y convencimiento con que las supere, le permitirán acceder a un nivel más elevado, tanto corporal como espiritualmente, y poder vencer así a los hombres de la guardia del Emperador. Hasta aquí la triste historia, ahora depende de nosotros que tenga un final feliz.

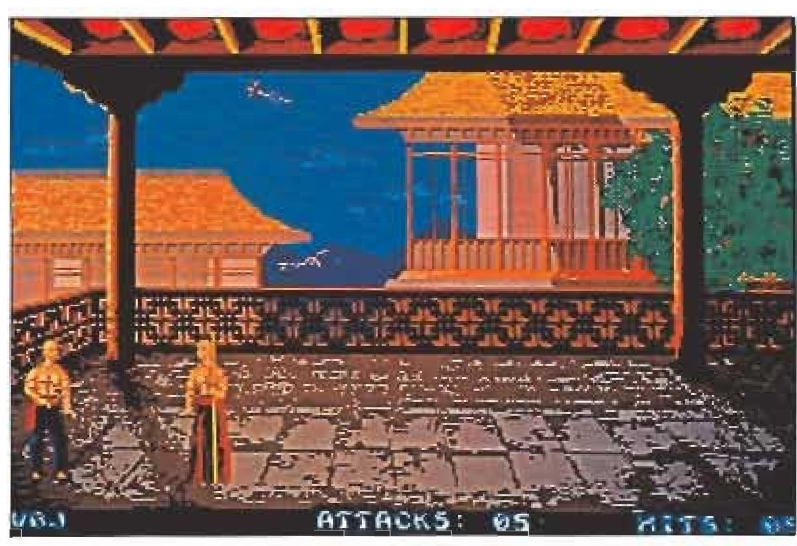
El primer obstáculo que tenemos que intentar superar es el de la Prueba del **Bo**. El Bo es una especie de vara alargada que es empuñada por uno de los monjes. Él nos ataca con su Bo, intentando golpearnos, de lo cual podemos defendernos agachándonos y saltando. La "puntuación" que se nos da en este test depende de la cantidad de ataques que consigamos eludir, hasta que recibamos un número determinado de estos.

El siguiente entretenimiento de nuestros amigos los monjes es el **Si-Zhi-Rou-Luang** que, como todo el mundo sabe, se puede traducir como la Prueba de la Agilidad, más o menos literalmente, claro. Aquí nuestro objetivo es intentar evitar que nos alcancen los más diversos objetos, principalmente unas esferas de fuego con muy mala idea. Para ello podemos ejecutar distintas piruetas, intentando aguantar el máximo tiempo posible antes de que se acabe nuestra energía. Cuanto más tiempo logremos permanecer en esta habitación, mejor.

La Prueba del **Equilibrio** consiste en cuatro estrechos cilindros que se hunden y emergen de una especie de estanque. Utilizando toda la concentración de la que podamos ser capaces, hemos de ir saltando de plataforma en plataforma hacia la posición en que se encuentra un extraño signo que nos marca el camino. Además a la dificultad que supone esto se añade el hecho de que el movimiento de los cilindros no va, precisamente, sincronizado... la cuestión es que si conseguimos «aterrizar» con éxito diez veces, habremos superado completamente la prueba.

La Prueba de la **Velocidad** es una de las más tensas. Debemos hacer llegar una bola, que está suspendida del techo, a un mecanismo que, una vez activado, evitará que siga subiendo el nivel del agua de la habitación en la que nos encontramos (y por tanto evitará que los monjes nos miren con mala cara por haberla inundado). El modo de hacerlo es, simplemente, golpear con nuestra pierna derecha a la bola que, conforme va subiendo hacia el techo, con sus oscilaciones va adquiriendo mayor velocidad, obligándonos a reaccionar de una manera más rápida (y si no lo hacemos así, lo paga nuestra pobre cabeza). Al menos, algo es algo, tenemos tres intentos para superar con éxito esta prueba.

El quinto examen al que nos tenemos que someter es la Prueba de la **Fuerza**. Consiste en partir el mayor número posible de tablas en el más puro estilo de karate. En primer lugar tenemos que determinar en qué sitio exacto vamos a golpear la tabla; cuanto más hacia el centro lo hagamos, más fácil nos resultará. Pero esto no es tan sencillo, ya que nuestra mano, debido a algún extraño encantamiento, suponemos, no para de ir de un lado hacia otro de la tabla... só-



Resulta un poco frustrante en la primera prueba tener que limitarnos a esquivar los golpes del adversario.



La presentación de introducción al juego incorpora un tratamiento novedoso de gran calidad.



El desarrollo del juego, en la fase del combate, responde a los esquemas clásicos del género.

lo pulsando el botón del joystick podemos detener nuestra mano y ejecutar el golpe. Una vez hecho esto tenemos que maltratar a nuestro pobre joystick, moviéndolo rápidamente de izquierda a derecha, para conseguir golpear con la mayor intensidad posible. Si todo sale bien, lograremos romper la tabla, y así hasta cuatro, una encima de otra.

La última oportunidad de aumentar nuestras habilidades físicas y mentales es la Prueba del **Fuego**, que está especialmente preparada para adiestrar a nuestro amigo Hang en el arte del combate «subterráneo». Nos encontramos en un puente donde unos monjes muy malos nos ponen a prueba lanzándonos unas cestas, —no de la merienda, precisamente—, incendiadas. Nuestra misión es evitar que el puente sea víctima de las llamas y nosotros con él, mediante unas cuantas patadas laterales muy útiles en estos casos. Ni que decir tiene que debemos también evitar que nos alcancen los llameantes regalitos con los que somos obsequiados.

El combate

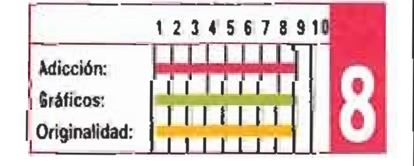
Bueno, una vez superadas, con más o menos éxito, todas las pruebas, ha llegado el momento de pegarnos con los amiguitos del Emperador. El desarrollo del juego en esta fase es bastante clásico en relación a anteriores aventuras de este tipo. Disponemos de un determinado nivel de energía, —resultante de la combinación de todas las puntuaciones que hemos alcanzado en las distintas pruebas—, y de una gama de golpes para ejecutar a nuestra disposición. Podemos luchar contra el ordenador y aspirar así a rescatar a nuestra hermana Leia, o enfrentarnos con un/a amigo/a, eso ya depende de vuestros planes. También de paso podemos elegir la música que queremos escuchar durante el transcurso del combate, aunque me parece que en esos momentos no se presta mucha atención a la música.

Si logramos vencer cuatro veces a los guardianes del Emperador, accedemos a la prueba final, lo que significará, si conseguimos superarla, alcanzar el nivel máximo de coordinación y unificación entre el cuerpo y la mente... Bueno, esto no suena del todo mal, es lo mínimo que pueden ofrecernos los programadores después de todo lo que nos han hecho pasar.

Nuestra opinión

«Chambers of Shaolin» es, en nuestra opinión, uno de los mejores juegos de este tipo que hemos visto hasta ahora para los Atari ST. La elaboración gráfica es bastante elevada, sobre todo en lo que se refiere a los colores y las tramas conseguidas. Una mención aparte merece la magnífica presentación, en tres actos, que nos introduce en el juego con un tratamiento absolutamente original. No es extraño que en el aspecto gráfico hayan trabajado, además del diseñador Günter Schmitz, un equipo de tres personas más. Si a esto añadimos la música digitalizada y los efectos de sonido compuestos por Jochen Hippel, el resultado es, simplemente, brillante y podemos concluir que habrá que seguir muy de cerca las nuevas creaciones que el programador Marc Rosocha y Thalion nos presenten en el futuro, de las cuales ya tenemos algunas noticias bastante prometedoras. Esperemos que, como mínimo, el resultado final sea como el de «Chambers of Shaolin». ■

A.P.



De 8 a 16

DYNAMITE DUX

ACTIVISION



Tal vez sea por la simpática apariencia de nuestro personaje protagonista, o tal vez por el aspecto muy cercano del juego a los dibujos animados, lo cierto es que, aunque en su desarrollo no aporte ninguna novedad sustancial, ni tampoco sorprenda por su excelente programación, resulta bastante fácil «engancharse» con el juego a las pocas partidas. ■



Las notas originales son mínimas, pero es fácil «engancharse» con él.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

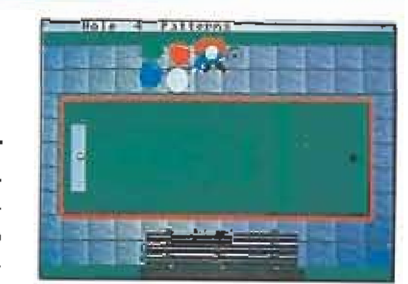
MINI-GOLF

MAGIC BYTES



A medio camino entre el simulador deportivo y el clásico juego arcade este título nos ofrece una buena oportunidad para demostrar nuestra habilidad y paciencia.

La sencillez del juego y su accesible mecánica, unidas a unos buenos gráficos y unos rápidos movimientos, hacen que aunque el programa no nos vaya a descubrir nada nuevo, sí nos pueda hacer pasar bastantes buenos ratos. ■



Demostraremos nuestra habilidad en cada uno de los hoyos de un campo de mini-golf.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN GAMES



A pesar de que esta versión Atari St alcanza un grado de similitud con la máquina original realmente soprendente, peca, sin embargo, del mismo fallo de que adolecieron todas las anteriores versiones de 8 bits: su elevadísimo grado de dificultad. Colisionar contra los coches de nuestros adversarios es algo tan normal que resulta realmente difícil superar, incluso, el primer nivel del juego. ■

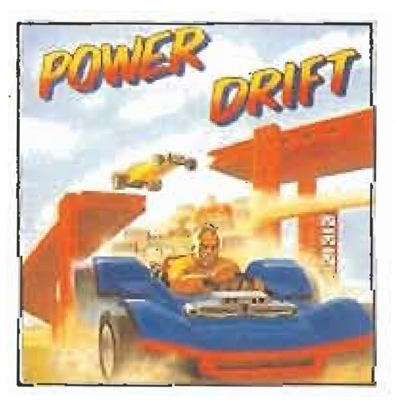


El excesivo nivel de dificultad condiciona sensiblemente la «jugabilidad» del programa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

POWERDRIFT

ACTIVISION



Sin llegar a alcanzar un grado de calidad comparable al de la máquina, esta versión Atari St sí mejora en mucho a las anteriormente aparecidas de 8 bits, especialmente en todo lo relacionado con los aspectos sonoros y gráficos. Desgraciadamente, ni el grado de realismo ni la jugabilidad alcanzan el nivel deseable. ■



«Powerdrift» no destaca especialmente en ningún aspecto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

Un detective muy especial

BEVERLY HILLS



■ *TYNESOFT* ■ *V. Comentada: ATARI ST*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*

Una vez más tenemos ante nosotros un juego basado en una película de éxito. En esta ocasión se trata de «Superdetective en Hollywood», un film repleto de emoción y acción.

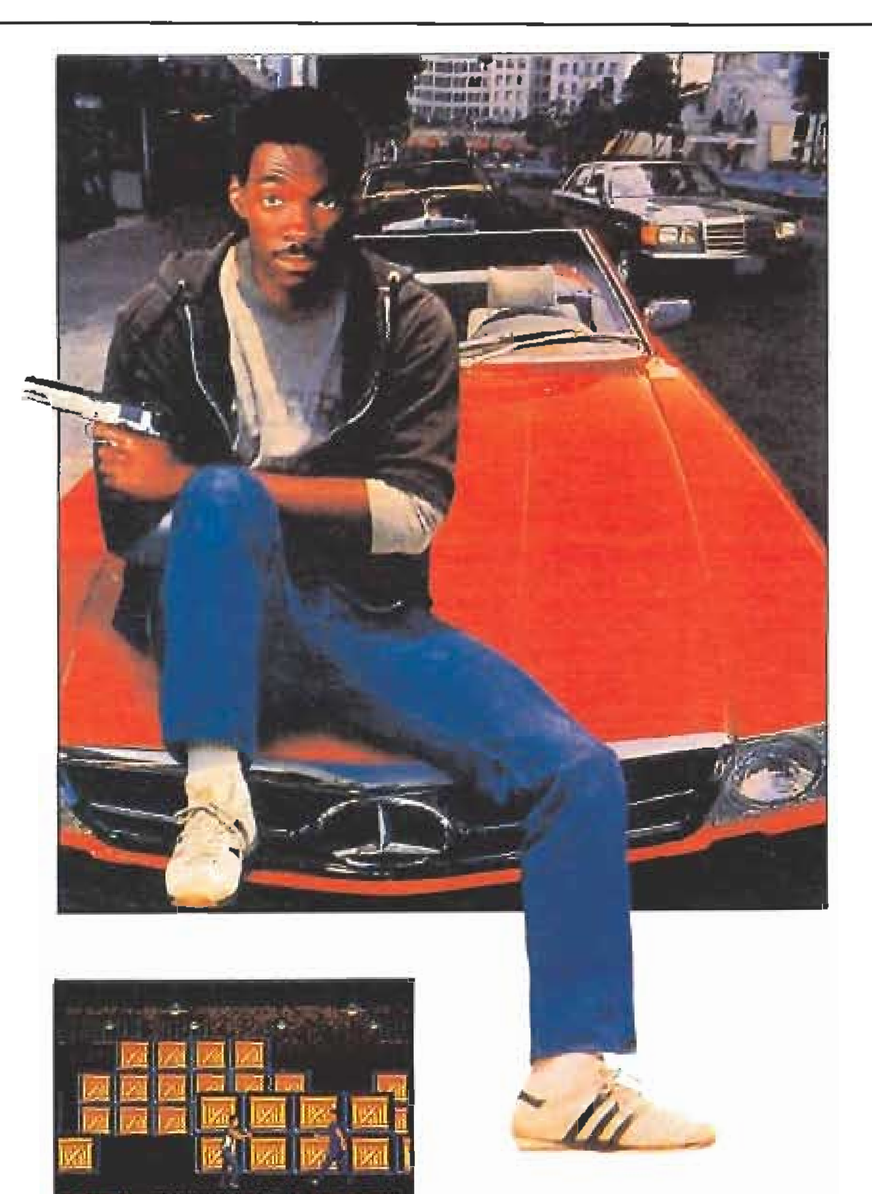
«Superdetective en Hollywood», en esta nueva versión en forma de juego para ordenador, sigue teniendo como protagonista al peculiar detective Axel Foley. Su misión, en esta ocasión, es detener a una peligrosa banda de traficantes de armas cuyo jefe es, nada más y nada menos, que Bruno Bardolino, «Mr. Big» para los amigos. Nosotros (quién si no) hemos sido elegidos para acompañar a nuestro héroe en su peligrosa aventura y poder compartir con él la gloria de servir a la Justicia si todo sale bien, o, por el contrario si todo sale mal, tener la oportunidad de, por lo menos, darnos una vuelta por Beverly Hills (y con un poco de suerte, hasta puede que Michelle Pfeiffer se ofrezca a enseñarnos la ciudad...)

Se inicia la persecución

Axel (o sea, nosotros) comienza su misión recibiendo la orden de investigar un almacén en las afueras de Beverly Hills. Cuando llega allí encuentra a los secuaces de Bruno cargando un envío de armas en unos camiones. Debemos impedir que esto ocurra utilizando los medios más eficaces de que disponemos, es decir, disparando a todo aquel que se ponga en nuestro camino. Los malos, claro, no se cruzan de brazos cuando ven esto, y se dedican a dispararnos desde todos los lugares imaginables, a lanzarnos cartuchos de dinamita y a obsequiarnos con una especie de minas rodantes muy simpáticas ellas. Al menos, tenemos la oportunidad de poder disparar en diferentes ángulos, inclinarnos, evitando así alguna que otra bala, y también de deshacernos de las minas si disparamos contra ellas.

Si logramos atravesar el almacén, podremos evitar que se sigan cargando las armas en los camiones, y una parte de nuestra misión habrá concluido. No obstante, nos damos cuenta de que desafortunadamente (para los malos no, claro, que están muy contentos) tres camiones han logrado escapar y se dirigen a un lugar desconocido. O sea que sin pensárselo dos veces, Axel se lanza a la carretera en su persecución para intentar evitar que lleguen a su destino.

Nos encontramos ahora persiguiendo a toda velocidad (o, al menos, eso deberíamos) a los tres camiones que han conseguido escapar del depósito de armas. Esta fase de la persecución se realiza al estilo de los juegos de carreras de coches, con perspectiva tridimensional y gráficos de tipo sólido. Tenemos la oportunidad de «estropear» tres coches antes de que fracasemos en nuestra misión. La táctica a seguir para detener a los malos es la de acercarse lo más posible al camión en cuestión y disparar sobre él. Con un número determinado de impactos (que varía según dónde le acertemos) conseguiremos hacer explotar espectacularmente el vehículo de los contrabandistas.



Axel debe impedir que las armas sean cargadas en los camiones.



Nuestro detective favorito no perderá el buen humor ni siquiera en el hospital.

Una vez que hayamos detenido a todos los malos, conseguiremos, mediante unas cuantas y educadas preguntas, pistola en mano, averiguar dónde se encuentra el escondite de nuestro amigo Bruno.

Como Axel supone que no le van a conceder una entrevista, decide que lo mejor será entrar sin que le vean. Lo malo es que el jardín es el único sitio por donde puede introducirse y éste está repleto de guardianes dispuestos a que nadie, que no sea del agrado de Bruno, entre. Para más males, el jardín es una especie de laberinto (aunque no muy complicado, por suerte) con una perspectiva en tres dimensiones vista desde lo alto. Debemos encontrar el camino que lleva a la puerta principal, evitando los disparos de los guardaespaldas, antes de que se acabe el tiempo y nuestras escasas tres vidas.

Encontrada ya la puerta principal, lo único que nos resta es entrar en la casa; pero, como no tenemos la llave, no nos queda otro remedio que echarla abajo con una granada de mano (la verdad es que tampoco era muy bonita que digamos). Así entramos en la última fase del juego. Aquí debemos recorrer la enorme mansión del malo y rescatar a los rehenes que tiene en su poder. Para impedírnoslo están unos robots???!! (la imaginación de los programadores no tiene límite hoy en día) armados convenientemente para esta desagradable tarea.

La perspectiva de esta fase es, de nuevo, en tres dimensiones, estilo cámara subjetiva, al igual que en la persecución de la carretera. Conforme vamos avanzando en nuestro recorrido por la casa, se va dibujando en la parte derecha de la pantalla, el plano de aquélla.



La persecución se desarrolla en el estilo de los mejores juegos de carreras. Al complejo trazado se unen los obstáculos y el tiempo límite.

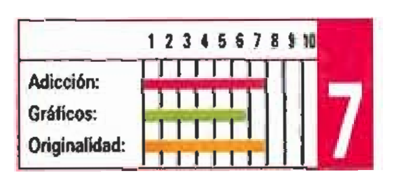
De vez en cuando nos encontramos con uno de los rehenes que hay en la casa. Simplemente tendremos que acercarnos a ellos y quedarán libres (debe ser que poseemos poderes sobrenaturales) y nos recompensarán con unos cuantos puntos extra. La cuestión, en cualquier caso, es encontrar, al fin de tantas calamidades, a nuestro malo favorito, Bruno, y evitar que jamás vuelva a hacer daño a nadie (creo que no es necesario ser más explícito). Y así llegaremos al final de nuestra misión.

El juego en sí

Superdetective en Hollywood es, en resumen, un juego divertido, que no es poco, aunque no es mucho más. La idea está bien pensada y la ambientación no está del todo mal, pero la realización de los gráficos y el sonido son muy simples y decepcionan bastante, sobre todo, éste último. Si se hubieran cuidado más los detalles y conseguido un mejor acabado, éste podría haber sido uno de esos juegos de los que, en un principio, no esperas mucho, pero que te proporcionan una grata sorpresa al jugar con ellos.

De todas formas, la adicción que suscita es bastante alta, el concepto en sí es relativamente original y, por lo menos, hay diferentes niveles de dificultad, lo que siempre es de agradecer, aunque, en general, esta vez el equipo de programación de Tynesoft y el diseño de Subway Software no han conseguido crear un juego a la altura de las expectativas de todos. Esperemos que las próximas creaciones de esta compañía inglesa sean más acertadas y que, en cualquier caso, tengáis suerte si decidís seguir los pasos de Axel. ■

A.P.



MORTADELO Y FILEMON II

En

SAFARI CALLEJERO

Mortadelo y Filemón, otra vez metidos en líos, y como no, el responsable de todo, es ese burro con barbas que se cree científico.



Fantástica conversión directamente del comic a la pantalla.

Spectrum cass. y disco
Amstrad cass. y disco
MSX cass. y disco
Compatibles PC 5¼, 3½
Amstrad PC W

Esta vez nuestro querido Bacterio, ha inoculado un nuevo suero a las gallinas de una granja, con Dios sabe qué intenciones. El resultado es que una de estas gallinas ha saltado hasta el despacho del Super, y se ha tragado un valiosísimo microfilm, que contenía los resultados de la próxima quiniela. Para qué mencionar, que el Super, desesperado, mando llamar a los dos superagentes especiales de la TIA.

Desgraciadamente estos agentes, se hallan de vacaciones en Pernambuco, con lo que el Super ha tenido que recurrir a las dos fregonas, esto... a Mortadelo y Filemón.

Pues aquí los tenemos de nuevo persiguiendo gallinas y pasándolas por la sartén para buscar el microfilm. Lo que no saben, son las nuevas propiedades, que han adquirido los dichosos gallináceos con el nuevo suero...

Pantallas de la versión Amstrad.

DRO SOFT

Edita y distribuye DROSOFT
Fco. Remiro, 5. 28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02
Telf. para pedidos: (91) 256 17 09

Programado por Animagic
Edita y distribuye Drosoft, S.A.

SHANGAI
Cada oveja...



Los juegos de tablero o de estrategia, pese a no poder competir en espectacularidad con los grandes lanzamientos inspirados en máquinas recreativas o películas, continúan siendo una de las grandes fuentes de inpiración para el mundo del videojuego, e incluso —gracias al increíble éxito cosechado por «Tetris»— se están convirtiendo en los juegos preferidos de muchos usuarios cansados de los clásicos arcades de desarrollo repetitivo.

«Shangai» está basado en un antiquísimo —más de 25 siglos quedan a sus espaldas— juego de tablero chino llamado "Mahjongg". Su desarrollo es bastante sencillo, ya que todo consiste en intentar formar parejas de fichas iguales con las 144 que, dispuestas en forma de pirámide, aparecen al comienzo de la partida. Una vez emparejadas, las fichas podrán ser retiradas del tablero para que el juego continúe normalmente. Para poder utilizar dos fichas y formar así una pareja es necesario que ambas estén libres, lo cual depende de que cumplan dos requisitos imprescindibles: que no tengan ninguna otra ficha colocada sobre ellas, y que se puedan desplazar o bien hacia el lado derecho o bien hacia el lado izquierdo. Esto limita notablemente los movimientos que podemos realizar con las fichas y lógicamente tanto mayor es este problema cuanto menor es el número de fichas que quedan por eliminar, hasta el punto de que muchas partidas acaban por terminar de manera súbita al resultar totalmente imposible emparejar ninguna de las fichas que queden sobre el tablero.

Existen diferentes modalidades de juego que van desde la que nos permite jugar una partida en solitario, a la que posibilita la participación de varios equipos simultáneamente.

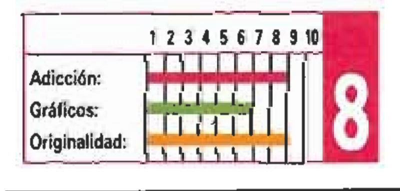
Lógicamente, como ocurre con la mayoría de estos programas, la concepción técnica del juego no es demasiado relevante, y ni los gráficos ni los movimientos —prácticamente inexistentes estos últimos— ofrecen nada destacable. El sonido por el contrario si está bastante trabajado, y se incluyen diferentes melodías que tienen como objeto amenizarnos el transcurso de la partida; la selección de una u otra, al igual que otros pormenores del juego, se realiza a través de un sistema de ventanas tan cómodo de manejar como el propio programa en sí. ■







Nuestro objetivo es intentar formar parejas de fichas iguales entre las dispuestas en forma de pirámide.



RASTAN
Un legendario arcade

Pocas presentaciones necesita esta versión Sega de «Rastan», pues tanto los aficionados al mundo del videojuego como los que los sean al de las máquinas recreativas conocerán, sobradamente, este legendario arcade de Taito. Sin embargo, por si acaso no estáis en ninguno de los dos grupos mencionados, os diremos que «Rastan» es un juego ambientado en la época de los bárbaros, y en el cual vamos a tener que controlar al musculoso guerrero, que da nombre al programa, para intentar cumplir la misión que le ha sido encomendada: rescatar a la hija del Rey.

Para ello tendremos que atravesar de parte a parte la maldita región de Semia, donde incluso los más temibles bandidos rehusan internarse. El territorio está dividido en siete escenarios que dan forma a cada una de las diferentes fases de que consta el juego. A su vez, cada una de estas fases está dividida en otras tres, hayándose al final de la última de ellas un poderoso guardián que tendremos que eliminar antes de conseguir el acceso al siguiente nivel.

En nuestro camino encontraremos multitud de sorpresas y trampas, así como también algunos objetos que nos resultarán de gran utilidad. Entre las primeras se pueden citar —además de todo tipo de fieros enemigos— las estalagmitas, los techos con pinchos, los ríos de lava, los puentes que se derrumban a nuestro paso o las piedras rodantes. Entre los segundos cabe citar balsas y lianas, que nos ayudarán a sobrepasar los obstáculos anteriormente mencionados, o diferentes objetos que podremos recoger, como pociones capaces de restablecer nuestras energías o nuevas armas más potentes que nuestra espada como la maza o el hacha.



El escenario está formado por siete fases diferentes.

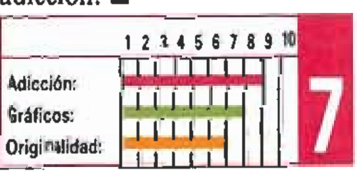


Algunos objetos serán de gran ayuda como las pociones y armas.



Esta versión respeta gran parte de las características de la máquina.

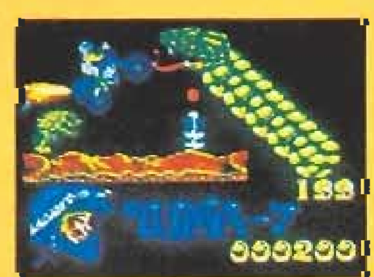
Comparando el resultado de esta versión Sega con la máquina original lo primero que se aprecia es que aunque se ha conseguido respetar con un grado bastante fidedigno el colorido y diseño de los personajes, no ha ocurrido lo mismo con su tamaño, que se ha visto considerablemente reducido. Los movimientos por su parte son bastante rápidos, y el sonido mantiene en todo momento un nivel más que aceptable. El grado de dificultad está correctamente ajustado, y disponemos de dos créditos para continuar la partida lo que en conjunto eleva notablemente la adicción. ■



DISFRUTA CON «TUMA-7» Y CONSIGUE TU PROPIA MOTO

LOS AUTORES DE «CORSARIOS», «ULISES» y «GUILLERMO TELL» AHORA VUELVEN CON OTRO NÚMERO 1, «TUMA-7»





Si posees o adquieres el programa TUMA-7 de DELTA SOFTWARE puedes participar durante este mes en el sorteo de la DELTA-MOTO de DELTA SOFTWARE.

Envía el cupón que encontrarás dentro de los juegos de DELTA SOFTWARE.





C/ Francia, 12 - 28940 Fuenlabrada - Tel. (91) 606 74 12 - Fax. (91) 615 02 10

DELEGACIÓN 1, LEVANTE
APTDO. 47
30840 - ALHAMA DE MURCIA
TELÉFONO: (968) 63 19 55

DELEGACIÓN 2 ZONA SUR
ANDALUCÍA
APTDO. 2148 - 14080 CÓRDOBA.
TELÉFONO: (957) 43 27 31

DELEGACIÓN 3 ZONA NORTE
APTDO. 2131 - 15080 LA CORUÑA
TELÉFONO: (981) 20 12 55

SNOOPY

No podía ser de otro modo. Tras el reciente aluvión de personajes de comic que han sido convertidos en protagonistas de videojuegos, la única pregunta posible era cuánto tiempo tardaría una compañía de software en adquirir los derechos necesarios para trasladar a Snoopy a esa mágico mundo, que ya había sido visitado por otros clásicos de las tiras de los periódicos, como Andy Capp y sobre todo Garfield. Ha llegado el momento y el pequeño perro con vocación de escritor se ha visto envuelto en una compleja videoaventura de la que solamente podrá salir airoso con la ayuda de tu ingenio.

El caso de la manta desaparecida

Linus ha perdido su manta y con ella se ha desvanecido la mitad de su personalidad. Porque esa manta era, sin duda, mucho más que un pedazo de tela pues se había convertido para Linus en la fuente de su seguridad. Casi todos poseemos algún objeto entrañable al que recurrir en los momentos de soledad y que nos trae a la memoria los dulces recuerdos de la infancia. Para Linus ese objeto es su manta, y su manta ha desaparecido. En su confusa mente el mundo parece estar llegando a su fin.

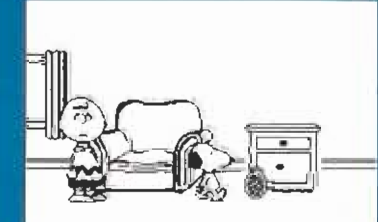
No soportando ver a su amigo tan afligido, Snoopy decide ayudarle y buscar la manta perdida.

Preliminares

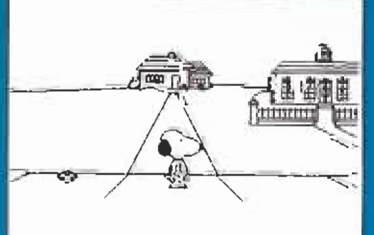
Muy en la línea de videoaventuras como las protagonizadas por Andy Capp y Garfield, «Snoopy and peanuts» sigue el clásico desarrollo de un juego multipantalla en el que la correcta utilización de los objetos disponibles nos hará avanzar lentamente en nuestras pesquisas. Como en los juegos ya citados, se han escogido escenarios en blanco y negro intentando imitar con la mayor fidelidad posible el ambiente de las tiras de los periódicos donde nacieron estos personajes, pero se han incluido una serie de innovaciones que probablemente hacen que el resultado global resulte si cabe aún más atractivo.

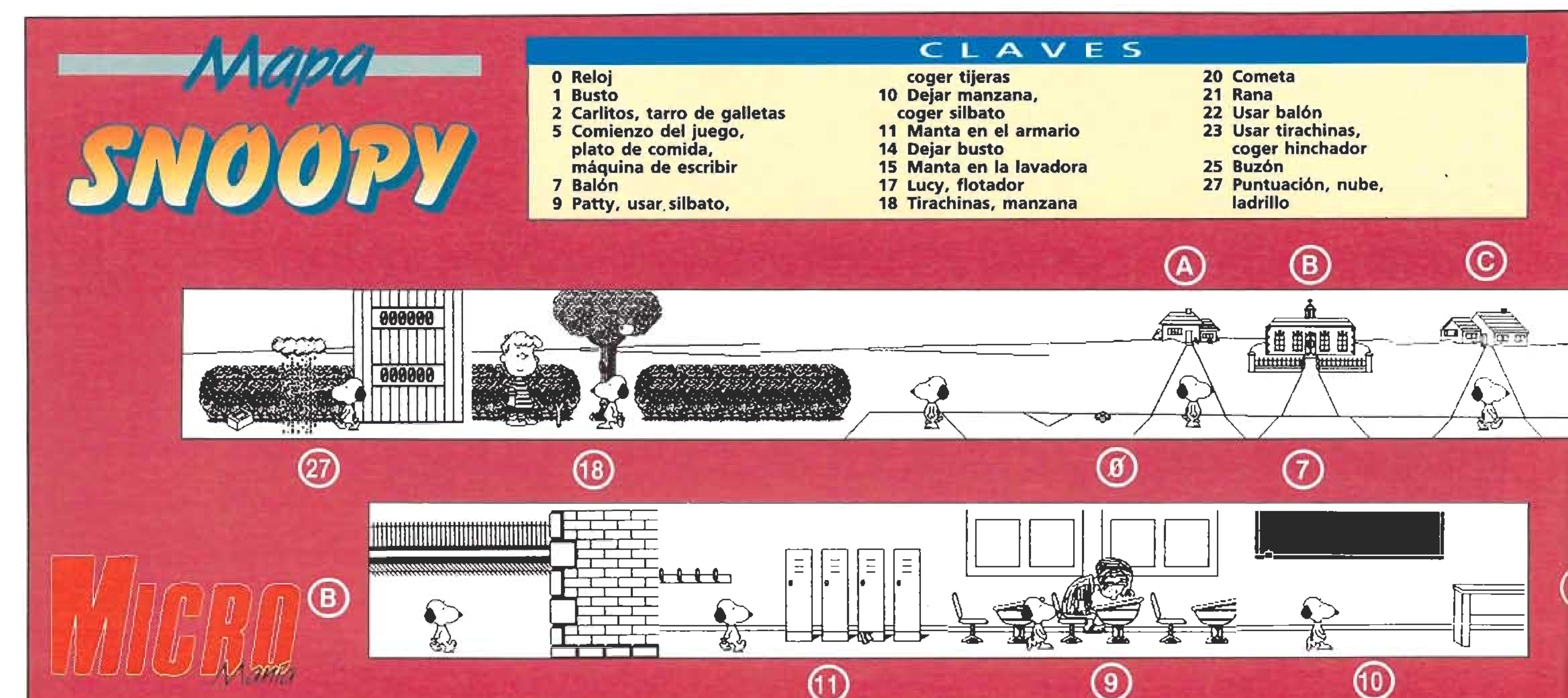
No solamente los gráficos cuentan con un detalle sorprendente sino que han sido dotados de una perfecta animación que convierte la mera contemplación de sus movimientos en un placer para la vista. Aunque Snoopy es el único personaje sobre el que tenemos control directo, en puntos concretos de la aventura necesitaremos la colaboración de Carlitos, Lucy, Patty y Schroeder los cuales, pese a disponer de gráficos estáticos, pueden moverse por las diversas pantallas siguiendo ciclos definidos. El mapeado del juego consta básicamente de cuatro cadenas de pantallas unidas lateralmente, de las cuales la más larga corresponde a una calle y las otras tres (casa de Carlitos, escuela, casa de Linus, Lucy y Schroeder) enlazan con la calle en las pantallas señaladas en el mapa con las letras de la A a la C. En dichas pantallas basta con pulsar espacio en el centro del camino para entrar en los edificios citados.

Por primera vez en una videoaventura el objeto recogido pasa a ser parte del gráfico del personaje, lo cual significa que si por ejemplo Snoopy recoge el tirachinas dicho objeto no quedará reflejado en ningún tipo de marcador sino que podremos ver con nuestros ojos que Snoopy camina con el tirachinas en la mano. Del mismo modo cada vez que usemos correctamente un objeto no aparecerá súbitamente el resultado de la acción sino también el proceso, y de ese modo podremos contemplar a Snoopy escribiendo a máquina, comiendo galletas, so-


El juego está en la línea marcada por otras videoaventuras protagonizadas por personajes populares.


Aunque sólo tenemos control directo sobre Snoopy el resto de los personajes aparecen en el juego.


El mapeado del juego consta de cuatro cadenas de pantallas unidas lateralmente.



plando un silbato, dando patadas a un balón, etc. No podemos llevar simultáneamente más de un objeto. El objeto puede ser recogido o abandonado pulsando respectivamente abajo o arriba y puede ser usado pulsando fuego una vez que éste esté en manos de Snoopy. Pulsando fuego junto a un objeto depositado en el suelo obtendremos una descripción del mismo a la hora actual si se trata del reloj. Para dar un objeto a un personaje basta con dejarlo cerca del personaje en cuestión.

Y ya que hemos mencionado el tema, nos alegra hablar de marcadores precisamente porque no hay ningún marcador. La acción ocupa los dos tercios superiores de la pantalla y el resto de la misma permanece vacía. Si queremos observar nuestra puntuación deberemos desplazarnos a una pantalla concreta del mapa en la que dicha puntuación aparece sobre una valla. No existe ningún tipo de indicador de vidas o energía y el único problema del juego radica en no sobrepasar el límite de 45 minutos de tiempo real del que disponemos.

La aventura comienza a las diez de la mañana y podemos conocer en todo momento la hora actual consultando el reloj que se encuentra en una de las pantallas del juego. En cualquier caso dicho límite de tiempo es más que suficiente para completar cualquiera de las dos posibles soluciones con que cuenta el programa.

Sí, habéis leído bien. «Snoopy and peanuts» no tiene una sola posible solución sino dos ya que en función de las acciones que realicemos la manta aparecerá en un lugar u otro. Este hecho, sin precedentes en un juego de estas características, nos impulsará a intentar encontrar la nueva solución cuando ya hayamos descubierto una de ellas. En el resto de este artículo encontraréis información detallada sobre ambas soluciones, si bien os animamos a que intentéis descubrir por vosotros mismos la compleja cadena de acciones que nos llevarán, de una forma y otra, a localizar la ansiada manta de Linus.

El juego tiene dos soluciones, en función de las acciones realizadas por Snoopy

Pasos comunes

La secuencia de acciones que os señalamos a continuación es común a las dos posibles soluciones, así que manos a la obra. En la primera pantalla Snoopy puede recoger el plato de comida (bowl) y comer su contenido, para a continuación coger la máquina de escribir (typewriter) que se encontraba dentro de su caseta y usarla, momento en el que Snoopy se sentará en el suelo y escribirá una carta (letter). Dicha carta no puede ser depositada directamente en el buzón sino que debemos dársela a Carlitos, el cual la meterá en un sobre y le pondrá un sello. Aunque a partir de ahora Snoopy siga con sus propias pesquisas cada cierto tiempo Carlitos se desplazará una pantalla hasta finalmente echar la carta al buzón, momento en el que a la puerta de la casa de Carlitos llegará un paquete. Pero sobre él hablaremos más adelante.

Coge el tarro de galletas (cookie jar) que se encontraba en la misma pantalla que Carlitos y cómete su contenido. Pero en esta ocasión no debes abandonar el tarro vacío del mismo modo que hiciste con el plato, sino que con él puedes atrapar la rana que se encontraba inmóvil al borde del río. Date prisa en esta última acción pues si tardas mucho la rana escapará hacia la izquierda y será imposible completar la aventura. Al atrapar la rana aparecerá en la mitad del río un barril que se sumerge a intervalos y nos permitirá acceder a la siguiente pantalla. Antes de hacerlo recoge el balón (ball) pues si saltamos sobre el barril para llegar a la siguiente pantalla observaremos que desde el poste en el que se encuentra Snoopy hasta el siguiente barril hay demasiada distancia. Por suerte podemos lanzar el balón hacia la derecha desde dicho poste y el balón comenzará a sumergirse y salir a la superficie como los demás barriles. Ahora sí que puedes recoger el tirachinas (catapult) y utilizar tanto los barriles como el balón para atravesar mediante hábiles saltos las tres pantallas que forman el río y llegar sano y salvo a la otra orilla.

Observemos un pozo del que surgen verticalmente unos globos, algunos de los cuales llevan colgado un objeto. Utiliza el tirachinas para hacer que el globo portando el objeto explote y lo deje caer. Se trata de un hinchador (pump) que debes recoger inmediatamente y con él realizar el proceso inverso para regresar a la otra orilla. Deja el

El ambiente de las tiras originales queda reflejado gracias al blanco y negro de las imágenes.

Si queremos observar nuestra puntuación debemos desplazarnos a una pantalla concreta.

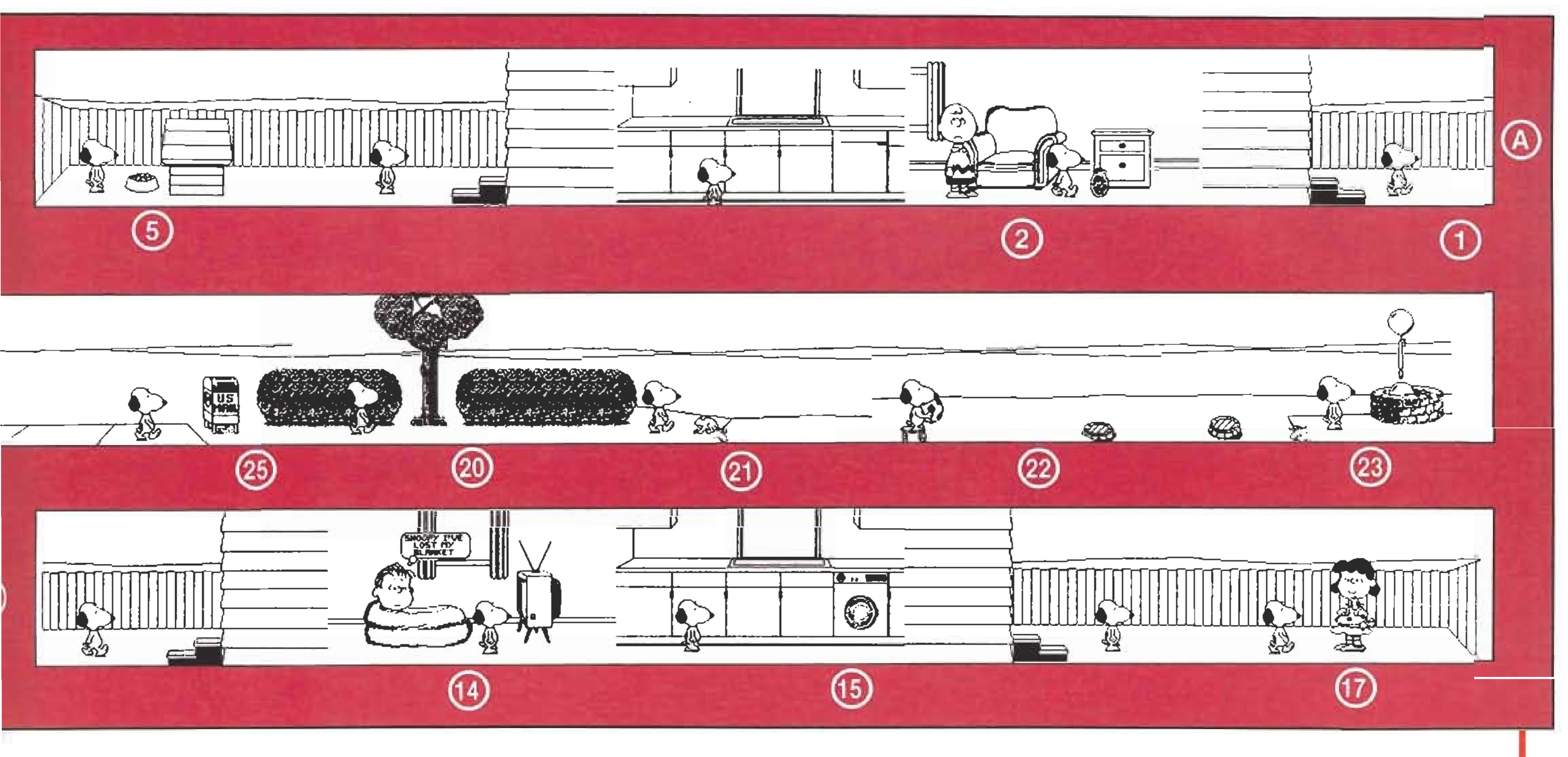
No podemos llevar simultáneamente más de un objeto, a diferencia con otras videoaventuras.

El único problema que no depende de la lógica es el tiempo con el que contamos.

La carta escrita por Snoopy será depositada amablemente por Carlitos en el buzón.

Los gráficos cuentan con muchos detalles y están dotados de una animación perfecta.

En todo momento observaremos cómo se utilizan los objetos recogidos.



hinchador en un lugar seguro, dirígete hasta la pantalla donde se encuentra Lucy y quítale su flotador (rubber ring). Ahora, en función del lugar donde utilices el flotador, llega el momento de describir las acciones propias de cada una de las dos soluciones del juego.

Estaba en la lavadora

Atraviesa completamente hacia la izquierda la cadena de pantallas que forman la calle principal de la ciudad y llegarás a una pantalla en la que, además de tu puntuación, observarás una nube que descarga su húmedo contenido impidiendo a Snoopy acceder al otro lado de la pantalla y recoger el ladrillo (brick) que allí se encuentra. Deja el flotador junto a la nube y regresa junto a él tras recoger el hinchador del lugar donde lo dejaste. Utiliza el hinchador junto al flotador y conseguirás llenarlo de aire y convertirlo así en un reluciente patito de goma. Si ahora saltas hacia la izquierda desde el lugar apropiado Snoopy rebotará sobre el patito y conseguirá llegar sano y salvo al otro lado de la pantalla. Tras recoger el ladrillo puedes volver tranquilamente hacia la derecha pues la lluvia de la nube no impide el movimiento en dicho sentido.

El ladrillo tiene utilidad inmediata en la siguiente pantalla pues al lanzarlo desde el lugar apropiado haremos caer la manzana (apple) que se encontraba en lo alto del árbol. Ahora nos dirigimos a la escuela pues en la última de las cuatro pantallas que la forman podremos observar la típica pizarra y la mesa de la profesora. Aunque no podamos verla (si os fijáis, en las tiras de Snoopy la maestra no aparece nunca y tampoco habla) la maestra se encuentra sentada detrás de su mesa y por tanto bastará con tocar dicha mesa con la manzana en las manos de Snoopy para depositar la manzana sobre la mesa, momento en el que la maestra agradecida dejará caer el silbato (whistle).

En la pantalla anterior Patricia (Patty para los amigos) se entrega ruidosamente a su diaria afición de prolongar sobre su pupitre las horas de sueño de la noche, y en esta ocasión no tiene a Marcia para que la despierte cuando la señorita le haga alguna pregunta. Ayudemos a la bella durmiente soplando el silbato a su lado, momento en el que Patty se despertará súbitamente y dejará caer las tijeras (pair of scissors).

Ahora por fin debemos regresar a la puerta de la casa de Carlitos pues allí se encuentra el paquete que Snoopy pidió en su carta. Tras abrir el envoltorio con las tijeras comprobaremos que contiene un busto (bust).

El busto, que como alguno ya habrá adivinado representa a uno de los inmortales genios de la música, tiene su utilidad en la pantalla de la televisión, pantalla en la que al principio del juego se encontraba Linus tumbado en la poltrona y ahora debe ocupar Schroeder, el pequeño pianista de la pandilla. Tras dejar el busto en cualquier lugar de la pantalla a Schroeder le entrarán unas ganas locas de tocar el piano. Lucy, situada pocas pantallas hacia la derecha, escuchará a lo lejos la música del piano y se dirigirá al lugar del que procede la melodía pero, y esto es lo más importante, en su camino atravesará la cocina y abrirá la puerta de la lavadora. Es por ello que cuando Snoopy, tras dejar el busto, camine hasta la pantalla de Lucy y regrese, observará a la vuelta que la lavadora se encuentra abierta y que bajo ella se encuentra la ansiada manta, olvidada probablemente por la madre de Linus.

Estaba en la escuela

Si has optado por esta solución debes dejar el flotador junto al tronco del árbol en cuyas ramas se encuentra atrapada la cometa de Carlitos. Tras inflar el flotador de la misma forma que en la solución anterior podrás saltar sobre el flotador lleno de aire y obtener el impulso suficiente para descolgar la cometa de las ramas, la cual caerá suavemente al suelo.

Dirígete al extremo izquierdo del mapa y allí, en la misma pantalla que la nube y la puntuación, debes colocarte prácticamente en el lateral derecho y soltar la cometa. Si la operación ha sido realizada en el lugar adecuado Carlitos desaparecerá de la pantalla, reaparecerá en la pantalla derecha y comenzará a jugar con su querida cometa. Y, lo que es más importante, en agradecimiento dejará caer a los pies del árbol la llave de su armario en la escuela. Usando la llave en cualquier lugar del juego y no necesariamente en la pantalla de los armarios y los percheros la taquilla de Carlitos, que durante todo el juego parecía contener algo colgado en su interior, quedará abierta. Supondo que imaginaréis lo que había dentro...

En cualquier caso

Snoopy coge la famosa manta pensando que de saber que iba a tener que recorrer media ciudad para encontrarla le hubiera comprado a Linus una manta nueva. Pero ya no hay tiempo para echarse atrás, de forma que Snoopy localiza a Linus a la salida de su casa y deja caer la manta a sus pies. El programa nos pide que pongamos de nuevo en marcha el cassette para cargar una pequeña escena de felicitación en la que, en riguroso blanco y negro, la feliz pareja Snoopy-Linus posa para la prensa con sus mejores sonrisas. Linus acaricia su manta mientras se chupa plácidamente el dedo pulgar y Snoopy le contempla con cierto escepticismo, asombrado sin duda de las curiosas costumbres de los humanos y deseando volver a la tranquilidad de su caseta para coger la máquina de escribir y lanzarse a la redacción de un nuevo best-seller. ■ *P.J.R.*

CONSEJOS y TRUCOS

■ No os agobiéis pensando en el límite de tiempo y realizar las diferentes acciones con tranquilidad y precisión pues os aseguramos que hay tiempo de sobra para completar la aventura.

■ Hay dos puntos especialmente delicados en el transcurso de la aventura. Uno tiene relación con la captura de la rana con el frasco de galletas vacío, pues si tardáis demasiado en darle caza la rana comenzará a saltar hacia la izquierda y terminará al otro lado de la famosa nube, lugar en el que será completamente imposible atraparla y habrá que volver a empezar (en la versión Spectrum pulsando la tecla Q).

■ El otro punto hace referencia al momento en el que Snoopy le quita a Lucy su flotador, pues a partir de ese momento es imprescindible no dejar caer el flotador deshinchado más que en uno de los dos lugares señalados, ya que si lo dejamos en cualquier otro lugar será imposible cogerlo de nuevo y por tanto se desvanecerán todas nuestras pretensiones de finalizar la aventura.

■ Después de darle la carta a Carlitos para que la deposite en el buzón es posible utilizar repetidamente la máquina de escribir para conseguir más cartas, las cuales carecen totalmente de utilidad y sólo sirven para aumentar nuestra puntuación. ■



- CONTROLES PERSONALIZADOS PARA CADA JUEGO.
- CON PANTALLA INCORPORADA Y ¡A TODO COLOR!
- FANTASTICA DEFINICION
- SIN CABLES NI ALIMENTADORES. ¡¡PORTATIL!!
- PUEDES LLEVARLA A TODAS PARTES METIDA EN UN BOLSILLO.

¡¡ TU ARMA SECRETA CONTRA EL ABURRIMIENTO !!

- SEIS TITULOS SUPERVENTAS PARA QUE EMPIECES TU COLECCION: ***TOP GUN, DOUBLE DRIBBLE, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, SKATE OR DIE, GRADIUS, GRYZOR.***

- CON INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL



L VIDEO JUEGO PORTATIL !!



S.O.S.WARE

Marauder
Spectrum

¿Han publicado el cargador para «Marauder»?.

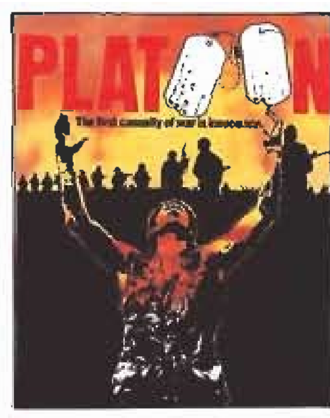
Pablo Javier López (Gijón)

Sí, el cargador que buscas está en la sección "cargadores" del número 5 de la segunda época de nuestra revista.

Platoon
PC

He copiado bien el cargador de «Platoon» que viene en la revista número 11, lo he ejecutado y después de salir «Espere...» pone «Error en datas» ¿Por qué?

Miguel Angel Blanco (Madrid)



Ese mensaje significa que te has equivocado en un número al teclear los DATAS. Simplemente dalo un repaso con cuidado, y acabarás encontrando el error.

Libros
Amstrad

Hace algún tiempo me he comprado algunas de vuestras revistas antiguas y en la sección «Bibliomanía» de algunas de ellas tenéis los siguientes libros anunciados: Rutinas en Código Máquina para Amstrad, de la editorial Rama; Domine el Código Máquina para Amstrad, de editorial Rama; El libro del Amstrad, de editorial Paraningo; y Los mejores programas para el Amstrad, de la editorial Paraninfo. Yo poseo un Amstrad CPC-464, y mi pregunta es la siguiente: ¿en qué lugar puedo adquirir dichos libros?

Cristian Jorge García Marcos (Castellón)

Para localizar estos libros te recomendamos que busques en alguna librería importante, o en los departamentos de informática de las librerías de los grandes almacenes, donde no deberías tener problemas para encontrarlos. Si tampoco así los localizas, puedes pedirlos por teléfono o por correo a las propias editoriales.

Programas en binario
Amstrad

1. ¿Habéis publicado el cargador de «Rambo III» para Amstrad? y si es así ¿en qué número lo habéis publicado?

2. ¿Los programas en binario, se han de hacer con pokes? Y si no es así, ¿cómo se hacen y cómo se cargan luego en la memoria?

Ramiro González Valero (Huesca)

1. El cargador de «Rambo III» no se ha publicado por el momento, pero confiamos en hacerlo en breve.

2. Afortunadamente para los programadores de código máquina existen unos programas llamados ensambladores que permiten pasar una serie de órdenes denominadas nemónicos y que son más fáciles de comprender y recordar que los simples unos y ceros del sistema binario. Cuando el programa está completo el ensamblador lo traduce a binario, este nuevo programa se llama código objeto.

La forma en que los programas binarios se cargan en memoria suele ser mediante un pequeño cargador en Basic que primero carga el código máquina en la dirección de memoria correcta y luego lo llama mediante un CALL.

Barbarian II
Spectrum

1. ¿Es posible utilizar un interface de joystick en un Spectrum 2?

2. ¿En qué número aparece el cargador del «Barbarian II»?

3. ¿Habéis publicado el "patas arriba" de «Rambo III»?

Rafael Martínez (Madrid)

1. Sí, pero tan solo en modo 48K. En modo 128 no ocurrirá nada, pero no podrás jugar con el mismo.

2. El cargador aparece en la sección "cargadores" del



número 12; su comentario está en el número 7, ambos de la segunda época.

3. La solución del juego junto con los mapas, los encontrarás en el número 9 de la segunda época.



Lejos de sus amigos, separado de la mujer que ama, prisionero en una tierra que no es la suya, Jabato se consume en el putrefacto ambiente de una cárcel romana. Su único delito, amar la libertad y la dignidad de los hombres y luchar, por tanto, contra la tiranía de ese imperio romano que se extiende como un cáncer, asolando la identidad de todos los pueblos que conquista. Su corazón y su mente se encuentran fuera de esos horribles muros, en esa Hispania sometida y castigada por el yugo del imperio y, sobre todo, en su amada Claudia, desaparecida en un remoto lugar de Africa.

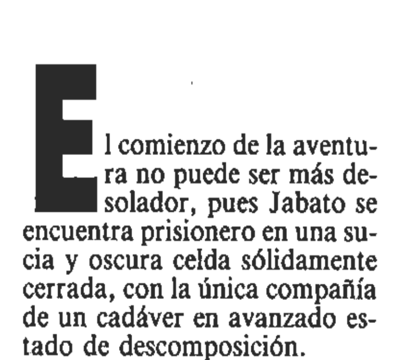


El primer objetivo de Jabato es escapar de la celda.



Fideo y Taurus acompañarán a Jabato en la loable empresa.

El rescate de la bella Claudia



El comienzo de la aventura no puede ser más desolador, pues Jabato se encuentra prisionero en una sucia y oscura celda sólidamente cerrada, con la única compañía de un cadáver en avanzado estado de descomposición.

Sin embargo, el ingenio de nuestro protagonista le impide permanecer quieto lamentándose de su suerte y le impulsa a investigar en profundidad su entorno. Así, por ejemplo, un examen detallado del cadáver nos señala la presencia de un cinturón que podemos coger, mientras que al observar minuciosamente la celda se nos informa de la presencia de un adoquín algo suelto que, si bien no podemos arrancar con las manos, sí podemos desprender utilizando la hebilla del cinturón. Ahora es un buen momento para esconder el adoquín, llamar al carcelero que vendrá de mala gana a ver lo qué queremos y acabar con él golpeándole con el adoquín. Las llaves que poseía el carcelero quedan fuera pero pueden pasar debajo de la puerta si las arrastramos con el cinturón, momento en el que las llaves nos permitirán abrir la primera puerta en nuestro camino hacia la libertad.

En busca de la libertad

En el pasillo que conduce a las mazmorras sólo queda el cadáver del carcelero muerto, el adoquín que utilizaste para acabar con él y la antorcha que llevaba. Recoge dicho objeto y también las ropas de romano que llevaba el carcelero, las cuales debes ponerte inmediatamente. Abre las puertas de las demás celdas y encontrarás en ellas una petaca y un chisquero que te servirá para encender la antorcha.

Avanza hacia la habitación de los guardias, los cuales al observar tus vestimentas de romano te tomarán por un carcelero. Cualquier intento de continuar caminando será en vano pues los guardias descubrirían tu verdadera identidad, de forma que deberás buscar alguna forma de neutralizarles. Para ello saca los polvos que se encuentran dentro de la petaca, depositalos en una de las jarras de cerveza que se encuentran sobre la mesa y limítate a esperar. En escasos momentos los polvos somníferos mezclados con la bebida harán su efecto y los guardias se dormirán profundamente. Antes de marchar examínalos con atención pues descubrirás que uno de ellos posee un anillo que será de vital importancia más adelante.

Te encuentras ahora en los túneles y pasillos que comunican los sótanos de la cárcel con el exterior, un pequeño laberinto, que no debe suponer mayor dificultad para aventureros con experiencia, que se resuelve tecleando S-S-E-S. La luz parece herirte los ojos cuando dejas atrás las miserias de la cárcel para encontrarte en las calles de Roma, la ciudad más prodigiosa del universo.

BATO





Claudia se encuentra retenida por un monstruo en algún lugar de Africa.



A partir de aquí, una vez conseguida la libertad, tu tarea principal es localizar a tus dos amigos. Fideo se encuentra dentro del templo de las vestales, pero para poder entrar será preciso convencer a la bella vestal que custodia la entrada de la bondad de nuestras intenciones ofreciéndole una bella florecilla que encontrarás en los alrededores. Fideo te seguirá a todas partes si se lo pides amablemente, aunque a veces se parará a quejarse o a tocar la lira, momento en el que deberás volverle a pedir que te siga. Acompañado de Fideo entra en el panteón y observarás que Cuáles de Mileto, un viejo amigo de Fideo, le entregará una fuerte suma de dinero con tal de no oir sus desafinados cantos.

En el Coliseo la multitud ruge enfervorizada ante la sangrienta lucha que dos gladiadores sostienen en la arena. El vencedor, un poderoso gigante llamado Taurus, se niega a matar a su enemigo derrotado por lo que es condenado a ser vendido como esclavo. Gracias al dinero conseguido poco tiempo antes en el panteón puedes dirigirte al lugar donde se subastan los esclavos y comprar a Taurus, con lo que habrás conseguido un fuerte y fiel amigo que no olvidará nunca que le has salvado de la esclavitud.

Jabato deberá agudizar todo su ingenio para intentar salir de la cárcel y encontrar a sus inseparables amigos, Fideo y Taurus.

Reunido el grupo, nuestro siguiente paso debe ser abandonar Roma para intentar llegar lo antes posible a Africa, pues es allí donde se encuentra Claudia prisionera. Un forzudo gladiador que bloquea la salida sur de la ciudad puede llegar a impacientarse si intentas pasar delante de él, pero estamos seguros de que Taurus tendrá sumo gusto en depejar el camino si se lo pides adecuadamente. Continuando hacia el sur llegas al pie de una caravana que abandona la ciudad dirigida por un hombre de dudosa reputación llamado Manolaco que os permitirá subir a la caravana por ir acompañados de su buen amigo Fideo. Una vez en la caravana ésta se pondrá en marcha automáticamente y, tras atravesar los bellos paisajes de Etruria, Liguria y Aquitania llegará a su destino en las galias.

Nada más bajar del carromato, y sin tiempo apenas para admirar los frondosos bosques que os rodean, el grupo recibe la inesperada visita de un típico druida galo que se ofrecerá a ayudarnos solamente si Jabato responde correctamente a tres acertijos, teniendo en cuenta que dispones de un número limitado de respuestas erróneas tras las cuales el druida puede marcharse dejándote en una situación muy poco ventajosa ante los peligros que te esperan. Por supuesto os recomendamos poner a prueba vuestras sagaces neuronas para encontrar las soluciones a las sutiles (y retorcidas) adivinanzas que os propondrá el viejo druida, de modo que solamente si os encontráis realmente desesperados os diremos que las soluciones son TE, PIO y LORO (¿a qué no eran tan difíciles?). Tras las tres respuestas correctas el druida te entregará una botella de poción mágica (aquí comienzan las similitudes con el protagonista de ese pueblo de irreductibles galos que resiste ahora y siempre al invasor) que puedes entregar a Taurus para que se la beba. Quítale las ropas de romano para no provocar equívocos con los posibles pobladores de la zona y continúa caminando.

Llegas a un gran centro de alineamientos megalíticos cuando, súbitamente, unos guerreros galos os atrapan y os trasladan a su pueblo. El jefe Addix os comunica que solamente os dará la libertad si uno de los miembros del grupo se enfrenta y vence a Oburrix, el mejor de los guerreros del pueblo. Por suerte Taurus ha visto multiplicada su fuerza gracias a la poción mágica (ya sabéis, la que da una fuerza sobrehumana) y no tiene problemas para derrotar a su temible oponente. Sorprendido ante la demostración, Addix libera a los prisioneros y envía a algunos de sus hombres para que les acompañen hasta Hispania.

En esta última escena de la primera fase Jabato, Taurus y Fideo se encuentran dentro de una posada hispana cerca de Sagunto, precisamente en el momento en el que el general cartaginés Aníbal, comandando su temible ejército de elefantes, ha puesto sitio a la ciudad y amenaza con dejar que su población, al mando de Publio Cornelio Escipión, muera de hambre tras los muros de la ciudad. En el sótano de la posada hay un pequeño ratón que escapará al oir el más mínimo ruido, por lo que la forma de atraparle es muy sencilla: meter el queso dentro de la jaula, dejar la jaula abierta en el piso superior de la posada, bajar para espantar al ratón y esperar un poco antes de subir de nuevo y cerrar la jaula, esta vez con el ratón en su interior. Sal al campo de batalla y el diminuto ratoncito (quién lo podría decir) provocará la estampida de los elefantes y la retirada total del ejército cartaginés. Si ahora subes a la ciudad podrás recibir tanto el ruidoso agradecimiento de sus habitantes como una fuerte suma de dinero entregada por Espición.

Con la intención de tomar un barco que les lleve a Africa, Jabato y sus amigos se acercan al puerto comprobando sorprendidos que hay una huelga de marineros y que los piquetes bloquean las puertas de acceso al puerto. Pero estamos seguros que ni el más numeroso de los piquetes puede enfrentarse sin ser presa del pánico a Taurus cuando se enfada. Despejada la situación podrás llegar al pie de un barco y, tras pagar al capitán el dinero proporcionado por Escipión, Jabato y sus amigos embarcarán en la nave rumbo a nuevas y peligrosas aventuras en Africa. Solamente si tienes el anillo en tu poder Fideo te proporcionará la única clave que te permitirá completar la segunda fase: INEXES LOXIKO.

Aventura en Africa

Esta segunda fase comienza en la ciudad de Cesarea, en Africa, lugar de reunión de todo tipo de razas y religiones. Jabato comienza de nuevo la aventura solo, pero sus amigos se encuentran bastante más cerca que en la primera fase. Fideo se encuentra una pantalla al este, junto al puesto de un vendedor que te ofrecerá un chisquero egipcio a cambio de una pequeña parte del dinero que Fideo poseía al comenzar la aventura y que ahora te entregará si se lo pides. Una vez reunido con Taurus, situado a las puertas de la ciudad, puedes comenzar tu investigación por los áridos terrenos que se extienden más allá de los límites de Cesarea.

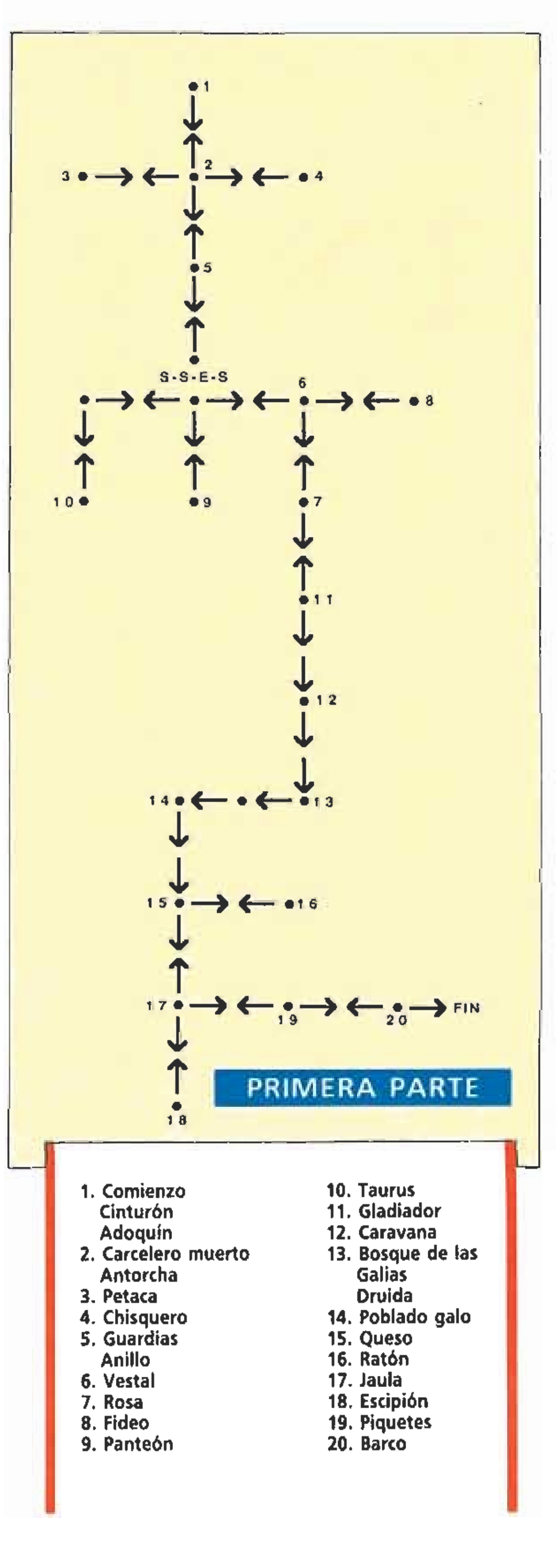
JABATO



Como viene siendo habitual al completar la primera fase se nos da una clave de acceso.

Nuevos y espectaculares peligros nos aguardan, en las cálidas tierras de Africa, en la segunda fase de la aventura.

La cueva de Morona es el oscuro, húmedo y maloliente lugar de residencia de una temible legión de vampiros.



Norte a 12

SEGUNDA PARTE

1. Comienzo
2. Fideo
3. Taurus
4. Anciano
5. Puertas de Morona
6. Cría de vampiro
7. Vampira
8. Marttus
9. Buitre
10. Escorpión
11. Oasis
12. Alejandría
13. Mercado
Traficante
14. Pirámides
15. Esfinge
16. Tuareg
17. Sarcófagos
18. Barquero
19. Tumba de Tut
20. Templo
21. Escarabajo gigante
22. Kepher



Fideo seguirá a Jabato a todas partes cuando éste se lo pida.

Un anciano os recomienda vivamente que visitéis las cuevas de Morona, no sin preveniros antes de los peligros que al parecer se ocultan tras sus muros. Las dos estatuas que custodian la puerta de entrada a las cuevas tienen órdenes explícitas de destruir a todos los intrusos, pero puedes ganar su amistad metiendo dentro de la boca de una de las estatuas el talismán que poseías desde el comienzo de la aventura (la estatua rechazará cualquier otro objeto). Ahora puedes examinar la puerta sin temor a ser destruido descubriendo que basta con mover los aldabones situados en su superficie para abrirla y dejar al descubierto las oscuras profundidades de la cueva. Dado que la estatua exige que solamente una persona entre cada vez, deberás pedir a Taurus y Fideo que se queden quietos y no te sigan, momento en el que puedes entrar en solitario a la cueva.

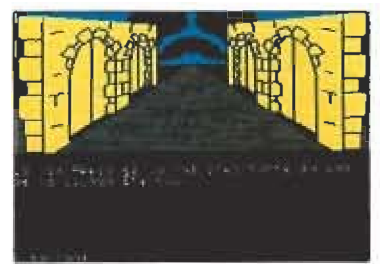
La cueva de Morona es el oscuro, húmedo y maloliente lugar de residencia de una temible legión de vampiros. Es precisamente una vieja y decrépita vampira la que sale a tu encuentro y te ofrece un tazón de espesa y humeante sangre. Venciendo tu asco bebe de la sangre porque solamente de esa manera podrás cumplir el repugnante ritual de estas criaturas y la vampira desaparecerá dejándote el camino libre (en caso contrario será tu propia sangre la que servirá de plato principal de un gran banquete). Despejado el camino llegarás a la presencia de Marttus, jefe de los vampiros de Morona y máximo chupador de la zona, el cual te propondrá un nuevo acertijo: «¿quién es el señor del desierto y de la noche?» a lo que deberás contestar simplemente «Marttus», ya que efectivamente es el propio jefe de los vampiros el único en merecer dicho título.

Acertada la adivinanza Marttus te ofrece un nuevo recipiente con sangre semicoagulada. Bébela, siéntate y el gran vampiro te morderá en la yugular. En una especie de sueño fantasmagórico provocado, tal vez, por la pérdida de sangre o por el fétido y mareante aroma de la cueva, aparecerán una serie de imágenes que te ofrecen importantes pistas sobre el camino a seguir e incluso una espantosa visión de tu amada Claudia bajo las fauces de un horrible y desconocido ser. Cuando despiertas todo sigue igual que antes, pero tu mente no olvidará nunca las alucinantes imágenes que contemplaste en tu sueño. Abandona ahora la cueva, no sin antes coger y guardar dentro de la petaca la cría de vampiro que se encuentra en una de las habitaciones (debes guardarla en la petaca para impedir que en cualquier momento la cría te muerda a ti o a alguno de tus amigos).

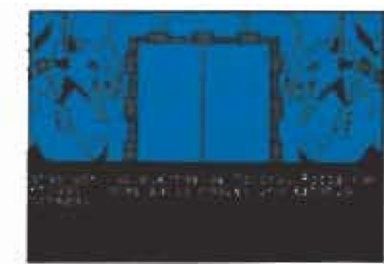
De nuevo en el exterior regresa al lugar donde encontraste al anciano y podrás obtener de él nuevas y difusas informaciones. Pide a Fideo que se quede quieto y entra con Taurus en el desierto. El desierto que conduce a Egipto tiene una compleja estructura en la que solamente una de las cuatro direcciones posibles nos permitirá avanzar correctamente pues las demás conducen a un pequeño laberinto que nos devolverá al punto de origen. Sin embargo, si recuerdas las imágenes aparecidas durante tu sueño vampírico no deberás tener problemas para encontrar la ruta correcta, que básicamente consiste en no hacer caso al buitre y por tanto dirigirte hacia el norte hasta encontrar el escorpión cuya cola apunta al este. Toma dicha dirección hasta el oasis en el que un pájaro señala al norte. Es precisamente hacia el norte donde, tras un reducido número de pantallas, se encuentra la ciudad de Alejandría. No permitas de ninguna manera que Fideo te acompañe en la travesía pues, tal como señala uno de los mensajes del sueño, Fideo se perdería para aparecer muerto a las puertas de Alejandría. Una vez en la ciudad puedes volver a buscar a Fideo pues, al repetir el camino, las pantallas del desierto habrán desaparecido y podrás llegar a Alejandría rápidamente.

La conversación con uno de los traficantes que intentan hacer negocios en el mercado de la ciudad puede ser francamente interesante, pues podrás descubrir que al parecer una bella extranjera ha caído en el poder de los Kepher, una diabólica secta que tiene uno de sus puntos de encuentro en el desierto. Si le pagas adecuadamente el traficante te conducirá a ti y a tus amigos al pie de las pirámides. Olvida por el momento las pirámides y la famosa esfinge de Gizeh para dirigirte a un campamento tuareg donde estos nómadas se divierten cantando y bailando desafinadas melodías. Fideo, emocionado por encontrar a alguien que canta peor que él, comenzará a tañer su lira provocando el júbilo de los tuaregs. Si pides ayuda al tuareg no solamente conseguirás dos mensajes de gran utilidad sino también una botellita de agua paralizadora.

Vuelve a las pirámides y recordando el mensaje del tuareg (la gran pirámide) entra en la mayor de las tres pirámides, que no es otra sino la de Keops. Tras el pequeño laberinto de túneles y pasadizos nuestros amigos localizarán dos habitaciones con



Las cuevas de Morona nos reservan más de una desagradable sorpresa.



El interior de las pirámides esconde infinidad de laberintos.

Un sueño fantasmagórico revelará a Jabato importantes pistas sobre el camino a seguir.

La poderosa espada mágica pondrá punto final, en un combate a vida o muerte, a la gran aventura de nuestro héroe.

un sarcófago en cada una. Dirígete de momento a la tumba falsa, pide a Taurus que levante la pesada losa, levanta la momia que se encuentra en el interior del sarcófago y pide a Fideo que coja la pala que quedará al descubierto bajo la momia. Con la pala en tu poder sal de nuevo al exterior, cava en la pantalla de la esfinge siguiendo las indicaciones del tuareg y encontrarás un ank o símbolo de la vida, también utilizado en todo Egipto por sus poderes protectores contra las piedras. Si ahora regresas a la pirámide y, tras entrar en la cámara del faraón, repites los mismos pasos que diste con la otra tumba, un pequeño escarabajo escapará del sarcófago en cuanto levantes la momia. Todo intento de atrapar el escarabajo será en vano, por lo que te aconsejo que vacíes sobre el insecto el agua paralizadora para petrificarlo y recogerlo sin problemas. Si no tuvieras el ank, al derramar el agua se produciría un súbito derrumbamiento de la pirámide que te sepultaría entre sus rocas.

Dirígete al río Nilo, paga al barquero y sube a la barca que trasladará a tu último destino, el Valle de los Reyes. Aquí debes en primer lugar entrar en la tumba de Tut-ank-ammon, realizar sobre su tumba los mismos pasos que en las anteriores (con la salvedad de que el sarcófago está cerrado y necesitarás la ayuda de Fideo para abrirlo) pidiendo en este caso a Fideo que recoja un cartouche o pergamino situado en el fondo de la tumba. Teniendo en cuenta el enigmático mensaje que te proporciona el barquero si le pides ayuda, dirígete a las puertas del templo de la reina Hatsehpsut, morada de la cruel secta Kepher. Las puertas, que se encuentran inicialmente fuertemente cerradas, se abrirán automáticamente por el mero hecho de mostrar el cartouche que simboliza el poder del faraón. Te encuentras ya muy cerca de tu objetivo, más aún cuando hagas huir al gigantesco escarabajo que vigila el interior del templo simplemente dejando caer el escarabajo petrificado que encontraste en el interior de la pirámide de Keops.

Por fín has llegado la última y definitiva pantalla. En una escena alucinante, la hermosa Claudia se retuerce de asco y terror atada por unas cadenas mientras un gigantesco monstruo, el mismísimo dios Kepher vuelto a la vida tras los oscuros conjuros de los miembros de la secta, se acerca a ella con pésimas intenciones. En este momento el anillo que se supone que llevas puesto comienza a brillar y cuando te lo quites se convertirá en una mortífera y afilada espada. Saca a la cría de vampiro de la petaca, la cual atacará a Kepher y le distraerá por unos breves momentos, los suficientes para permitir a Taurus liberar a Claudia de sus cadenas. Solos Kepher y Jabato en un único y mortal combate, la poderosa espada mágica de nuestro héroe pondrá punto final a la vida del gigantesco engendro. Todo ha terminado. Claudia se arroja a tus brazos liberada al fin de tan horrible pesadilla. El amor y la libertad se dan cita en el corazón de Jabato poniendo punto final a esta maravillosa historia que, comenzando en una oscura mazmorra romana, ha tenido un brillante final con el reencuentro de los dos enamorados. ■

CAPCOM MAES

BLACK TIGER

¡Idéntico a la máquina! Hace mucho tiempo, cuando el mundo era un lugar oscuro y demoníaco, tres dragones infernales sembraron el pánico y la destrucción. Sólo un hombre tuvo el poder y el valor para aceptar el desafío BLACK TIGER... la salvación está en tus manos.

Disponible:
Spectrum disco y cassette
Amstrad disco y cassette
Comodore 64
Atari
Amiga







BLACK TIGER



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE

ERBE SOFTWARE	DELEGACION CATALUÑA	REPRESENTANTE CANARIAS	DISTRIBUIDOR EN BALEARES	DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
		PEDRO GONZALEZ MELIAN	EXCLUSIVAS FILMS BALEARES	MUSICAL NORTE
C/. SERRANO, 240	C/. TAMARIT, 115	C/. ROSARIO, 5 (VEGUETA)	C/. LA RAMBLA, 3	C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
28016 MADRID	08015 BARCELONA	35001 LAS PALMAS	07003 PALMA DE MALLORCA	32208 GIJON
TEL. (91) 458 16 58	TEL. (93) 424 35 05	TEL. (928) 31 17 74	TEL. (971) 71 69 00	TEL. (985) 15 13 13



¡ACEPTA EL DESAFIO!
THE NINJA WARRIORS
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
C-64
Games
Conversión oficial aprobada por TAITO.
Licencia © de TAITO CORP. 1988
© The Sales Curve 1989.
Distribuido por Virgin Mastertronic.
Dos poderosos robots ninjas, luchan a través de seis niveles consecutivos de acción para dos jugadores.
Otro juego clásico de los mismos autores que inventaron para tí el Silkworm, con efectos sonoros y gráficos cuidadosamente calcados del videojuego original.
C-64, Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco.
MSX, Atari St, Amiga.
DRO SOFT
Edita y distribuye DROSOFT
Fco. Remiro 5. 28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02
Telf. para pedidos: (91) 256 17 09



Las vidas y la energía pueden ser repuestas recogiendo bidones repartidos en el mapa.





Nuestro protagonista debe utilizar el helicóptero y el camión para superar obstáculos concretos.



Todos los espías saben que, tarde o temprano, serán descubiertos y que su arriesgada vida burlando los servicios secretos enemigos no puede durar eternamente, pero ninguno piensa en ello hasta el día en el que los planes fallan y todo se viene abajo. El agente J-19 cayó heroicamente en acto de servicio cuando investigaba un sospechoso movimiento de tropas en la localidad soviética de Chernovska, dejando tras de sí un único y lacónico comunicado: «RAM».



Los servicios de inteligencia occidentales, sospechando que esas tres enigmáticas letras forman probablemente el nombre en clave de una importante operación bélica a gran escala que puede poner en peligro la paz mundial, deciden enviar a la zona en la que desapareció el agente a uno de los miembros más destacados de las CEO (Comando Especial de Operaciones), un grupo de élite entrenado para sobrevivir en las condiciones más duras. Nuestro comando, cuyo nombre clave es Fox, es enviado a Chernovska con el objetivo de robar el prototipo de un nuevo y sofisticado avión de combate que podría desnivelar el frágil equilibrio armamentístico a favor de su poseedor.

Escenario

Controlando a Fox, nuestra misión consiste, por tanto, en adentrarnos en el territorio enemigo hasta llegar al lugar donde se encuentra el prototipo que debemos robar. Bajo este sencillo argumento se esconde un arcade de habilidad que transcurre a lo largo de un extenso mapeado, formado por pantallas independientes que debemos recorrer básicamente de izquierda a derecha, aunque las peculiares características de la misión nos obligarán frecuentemente a retroceder o acceder a pantallas superiores.

Fox dispone de diez vidas y un reducido número de granadas para completar su difícil misión tal como señalan sendos marcadores numéricos situados en la parte inferior de la pantalla. Junto a estos marcadores podemos observar dos iconos en los laterales del panel inferior. El situado a la izquierda nos indica el arma y objeto que se encuentra actualmetne seleccionado, mientras que el situado a la derecha contiene una representación del objeto que necesitamos en todo momento.

Para reponer tanto las vidas como las granadas existen, en puntos concretos del mapeado, unos bidones que incrementan alguna de estas magnitudes. Sin embargo algunos de estos bidones, cuatro para ser exactos, no contienen vidas o granadas sino el combustible necesario para poner en marcha uno de los elementos fundamentales del juego: el camión.

La aventura de Fox se encuentra estrechamente ligada a dos vehículos de gran importancia, sin los cuales resultaría imposible completar la misión: el helicóptero portátil y el camión. Ambos se encuentran inicialmente abandonados en puntos concretos del territorio enemigo y pueden ser utilizados agachándose sobre ellos en el punto adecuado (la parte posterior en el caso del helicóptero y las ruedas delanteras en el caso del camión). Por desgracia ambos vehículos necesitan combustible para funcionar. Para llenar las reservas del helicóptero basta con que el camión lo recoja pasando sobre él, pero para alimentar el camión es necesario recurrir a los bidones de combustible antes mencionados, los cuales generalmente se encuentran en puntos elevados del mapa únicamente accesibles mediante el helicóptero. Ante la complejidad de este proceso y dado que las reservas de combustible se encuentran muy ajustadas, os recomendamos una atenta lectura del resto de este artículo para comprender el orden estricto en el que deben ser empleados ambos vehículos para completar la misión. En cualquier caso para abandonar el vehículo en uso basta con pulsar la tecla de arriba.

El helicóptero portátil se ajusta a la espalda de Fox y le permite elevarse por el aire en cualquiera de las cuatro direcciones. Durante el vuelo la pulsación del botón de disparo provoca el lanzamiento de unas pequeñas bombas hacia abajo. Por desgracia los soldados enemigos no dudarán en disparar hacia arriba cuando Fox se encuentre pilotando el helicóptero, de forma que al ser alcanzado el pequeño ingenio volador arrojará a Fox y caerá hasta el nivel más profundo del mapeado, por lo que a menudo resulta recomendable volar prácticamente a ras de suelo para minimizar los efectos de un posible ataque durante el vuelo. Tanto el helicóptero como el camión nos ayudarán a superar ciertas vallas electrificadas que, situadas en puntos concretos del recorrido, nos harían perder una vida si intentáramos cruzarlas a pie.

El camión consume grandes cantidades de combustible debido a su gran peso y tamaño, por lo que resulta imprescindible no retroceder ni permanecer inmó-



viles con el camión en marcha, pues un derroche de combustible puede significar no llegar hasta el lugar donde se encuentra el prototipo.

El camión puede alojar al helicóptero pórtatil en su interior por el mero hecho de pasar sobre él y depositarlo de nuevo en tierra cuando se agote el combustible del camión, proceso que además llena completamente las reservas del helicóptero. El camión no puede disparar contra los posibles enemigos pero tampoco necesita hacerlo pues es completamente indestructible, lo que nos garantiza que una vez dentro del camión nos encontramos a salvo de cualquier ataque. Para completar la misión basta con que, a los mandos del camión, lleguemos a la última pantalla en la que se encuentra el prototipo.

Finalmente señalar la presencia en determinadas pantallas de armas (morteros, ametralladoras) que se encuentran fijas en el suelo de la pantalla en la que se encuentran y no pueden ser recogidas sino únicamente utilizadas o abandonadas del mismo modo que se accede al camión o al helicóptero (es decir, pulsando abajo en el punto adecuado para utilizarlas y pulsando arriba cuando deseemos finalizar su uso). Cuando nos encontremos usando una de estas armas su gráfico aparecerá en el icono inferior izquierdo y podremos disfrutar de su ventajas, las cuales en algunas ocasiones serán la única forma de atravesar pantallas especialmente complicadas. En el resto de los casos nuestra fiel metralleta será la encargada de abrirnos paso entre el difícil camino plagado de trampas y enemigos.

Enemigos

Soldados. Sin duda los atacantes más numerosos, pues se encuentran prácticamente en todas las pantallas tanto en grupos que patrullan por el suelo como en solitario defendiendo puntos estratégicos o plataformas. Algunos de ellos son inmunes a los disparos o granadas por lo que la única forma de eliminarlos consiste en recurrir a las ametralladoras fijas situadas en el suelo de ciertas pantallas.

Soldados en helicópteros. Algunos soldados poseen un helicóptero portátil idéntico al descrito anteriormente y sobrevuelan algunas pantallas lanzando proyectiles desde el aire. Contra ellos la única estrategia posible consiste bien en hacer que Fox se agache para intentar ser ignorado o bien en atacarles con granadas tanto desde el suelo como desde el aire.

Soldados con ametralladora. En pantallas concretas y perfectamente señaladas en el mapa aparecen soldados en solitario a los mandos de una pesada ametralladora que dispara ráfagas constantes hacia la izquierda. Podemos esquivar sus disparos agachándonos momentáneamente, utilizar el helicóptero para sobrevolar sus posiciones o bien atacarles con granadas lanzadas desde el punto adecuado.

Vehículos enemigos. Patrullan cíclicamente en determinadas cadenas de pantallas disparando peligrosos proyectiles de gran potencia, algunos de los cuales son capaces de variar su trayectoria para alcanzar a Fox. Para acabar con ellos es necesario conseguir un elevado número de impactos certeros con las granadas.

Aviones. Por suerte poco numerosos, sobrevuelan determinadas pantallas y lanzan misiles desde el aire. Totalmente indestructibles, te recomendamos que intentes evitarlos a toda costa.



Las reservas de combustible están muy ajustadas por lo que no es aconsejable despilfarrarlo.

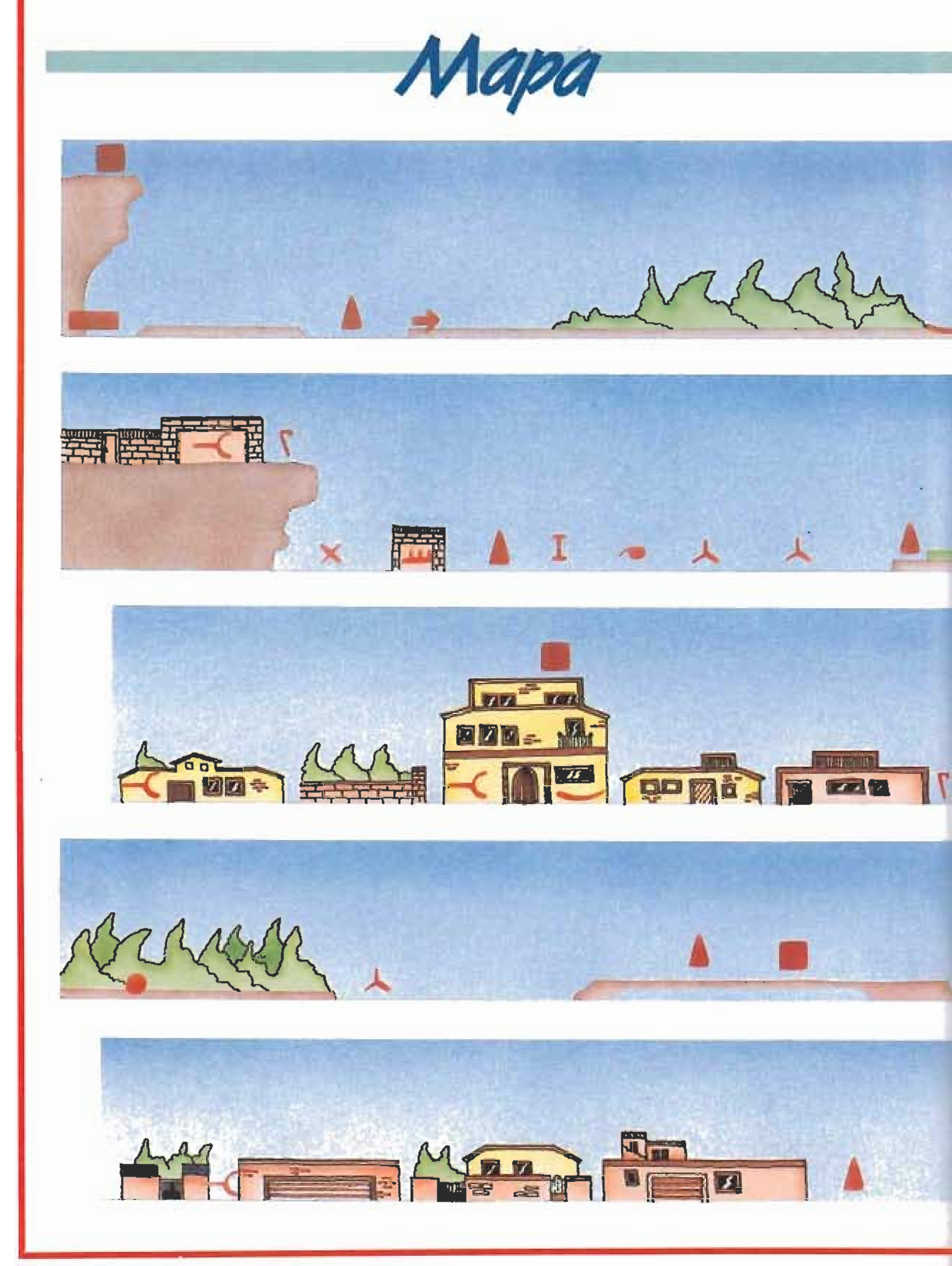


Algunos soldados son inmunes a los disparos, y sólo sucumben tras los impactos de las ametralladoras.

Guía para completar la aventura

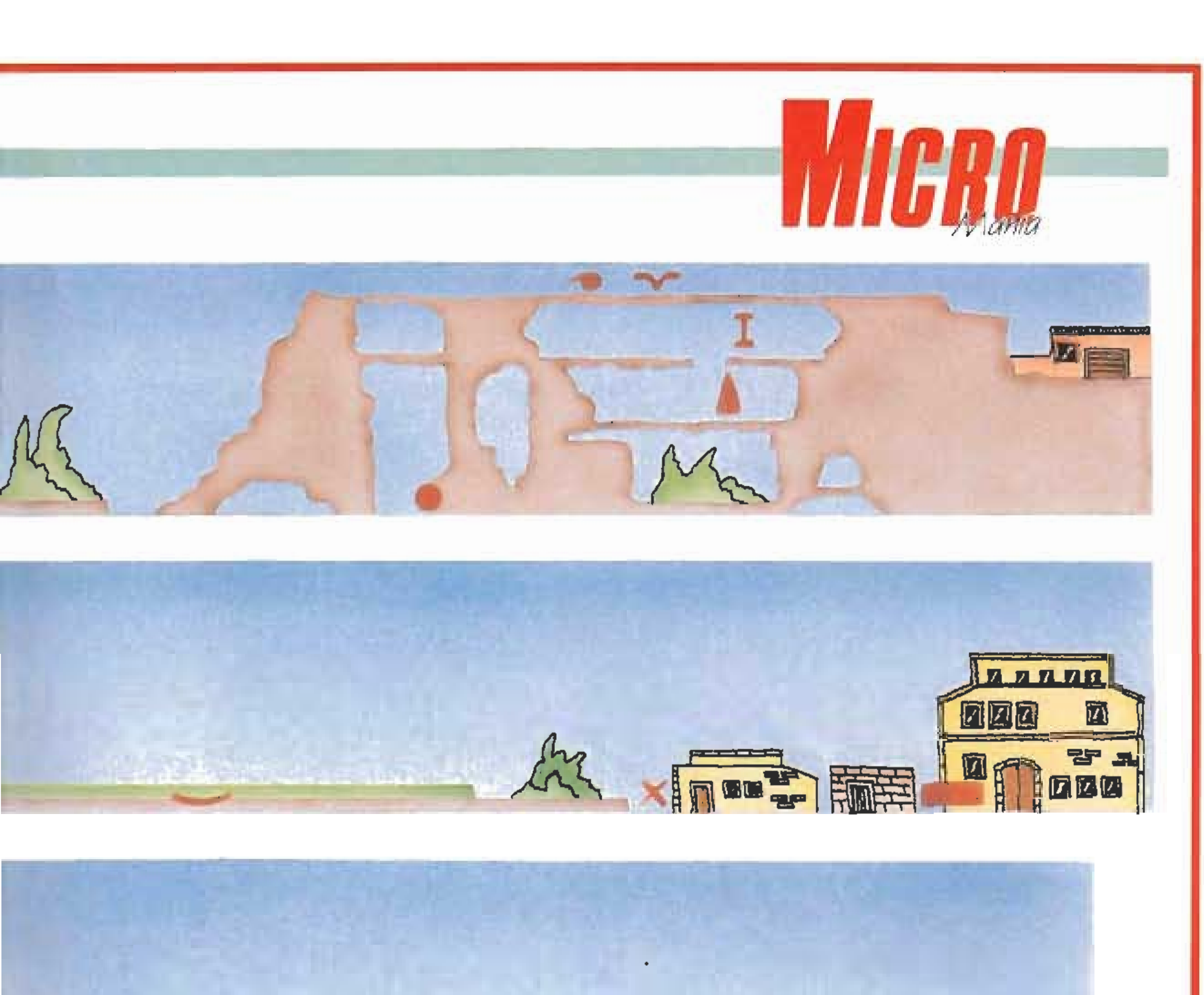
Nada más comenzar el juego Fox se ve súbitamente atacado por una densa nube de soldados en apariencia indestructibles, por lo que te recomendamos que te pongas rápidamente a los mandos de la ametralladora que se encuentra en la primera pantalla y dispares repetidamente contra los soldados enemigos hasta que dejan de aparecer, momento en el que puedes abandonar la ametralladora y comenzar a caminar hacia la derecha. En la cadena de pantallas que visitarás se encuentra el camión pero no podrás acceder a él de momento pues se encuentra sin combustible. Por el contrario sigue caminando hasta llegar a la base de una montaña que debes escalar saltando entre las plataformas que surcan su contorno.

Una vez arriba observarás que un peligroso vehículo móvil defiende las pantallas que forman la cumbre de la montaña, por lo que puedes intentar destruirlo haciendo uso del mortero que se encuentra en una de las pantallas centrales (el mortero hace uso de tu reserva de granadas por lo que te recomendamos racionarlas). Dado que en esta zona comenzarás a sentir la llegada de proyectiles buscadores procedentes de la zona central de la montaña puedes optar por destruir mediante granadas los dos cañones de donde proceden. En cualquier caso debes recorrer toda la ladera superior de la montaña hasta llegar a una ba-



CONSEJOS y TRUCOS

- *No desperdicies las granadas contra los soldados normales pues probablemente las necesitarás para destruir a los vehículos de mayor tamaño, los cuales necesitan además un considerable número de impactos.*
- *Una vez activados cualquiera de los vehículos, tanto el helicóptero como el camión, toma el camino más corto posible hasta tu siguiente misión. No retrocedas ni permanezcas inmóvil pues el combustible puede agotarse antes de haber realizado el siguiente paso. En particular el camión no debe retroceder nunca.*
- *Vuela preferentemente lo más bajo posible para burlar a los enemigos montados en helicópteros, pero ten en cuenta que los soldados también pueden derribarte disparando hacia arriba.*
- *En algunas plataformas de la primera montaña deberás situarte en el mismo borde para alcanzar con éxito las siguientes.*
- *En algunas ocasiones es preferible eludir el combate con los grandes vehículos e intentar esquivar sus disparos a la vez que se continúa caminando.* ■





Completaremos la misión cuando consigamos llegar a la pantalla en la que se encuentra el prototipo, a los mandos del camión.

Fox dispone de diez vidas y un reducido número de granadas para completar su difícil cometido.

se enemiga pues en su extremo derecho se encuentra el ansiado helicóptero portátil completamente lleno de combustible.

A partir de este momento el proceso a seguir es bastante crítico pues la reserva de combustible que posee el helicóptero permite, a duras penas, completar todas las acciones que os vamos a enumerar, por lo que una vez a bordo del helicóptero debéis tomar siempre el camino más corto posible y no distraeros en el mismo. Activado el helicóptero baja en vertical hasta el suelo y comienza a retroceder hacia la izquierda siguiendo lo más cerca posible la línea de la tierra recogiendo en el camino sendos bidones que te proporcionarán más granadas y una vida extra. Nuestro objetivo consiste en recoger el primer bidón de combustible para el camión, que se encuentra al borde de un precipicio tres pantallas más arriba de la pantalla inicial. Elévate en el momento justo para alcanzar el bidón evitando tanto a los soldados que lo custotian como a los enemigos que, montados en sus propios helicópteros, intentarán derribarte mientras estés volando. Recuerda que si eres alcanzado en pleno vuelo el helicóptero caerá hasta el suelo.

Una vez el bidón en tu poder dirígete rápidamente a la pantalla posterior a la del camión y abandona en ella el helicóptero. Retrocede hacia el camión, entra en él y gracias al combustible podrás ponerlo en marcha. Dirige el camión sin detenerte hacia la derecha, el cual recogerá el helicóptero al pasar por encima, y conseguirás atravesar la primera valla electrificada. Cuando el camión se para al agotarse el combustible baja de él y observarás que el helicóptero, nuevamente con el depósito lleno, se encuentra en la parte trasera del camión. Una nota importante: si no consigues atravesar la alambrada electrificada a bordo del camión no te molestes en seguir jugando porque resultará imposible completar la aventura.

Te encuentras cerca del pueblo de Chernovska, fuertemente protegido por las tropas enemigas. Utilizando el helicópero para sobrevolar los numerosos vehículos, cañones y aviones enemigos debes dirigirte rápidamente hacia la derecha pues el siguiente bidón de combustible se encuentra sobre el tejado de una de las casas del pueblo. No pierdas el tiempo pues nuevamente un paso en falso puede suponer que se agote el combustible del helicóptero antes de alcanzar el segundo bidón, situado a una altura tal que sólo es posible recogerlo desde el aire. Con el bidón en tu poder retrocede todo lo que puedas hasta que se agote el combustible del helicóptero y entonces continúa tu camino a pie hasta llegar al lugar donde se quedó el camión. Activa de nuevo el camión y condúcelo hacia la derecha como siempre, recogiendo en el camino el helicóptero abandonado. Por desgracia el combustible del camión se agotará antes de llegar hasta la siguiente alambrada.

Abandona el camión, activa de nuevo el helicóptero y sobrevuela la alambrada con él, abandonándolo en cuanto la hayas superado. Ahora debes recorrer a pie la gran distancia que te separa del tercer bidón, situado en una pequeña elevación del terreno fácilmente accesible saltando entre algunas plataformas. En tu camino podrás recoger un bidón de granadas y otro de vidas, y deberás enfrentarte a mortíferos vehículos y aviones lanzamisiles. Retrocede hasta el punto donde dejaste el helicóptero y actívalo para volver a cruzar la alambrada pero esta vez en sentido opuesto. Abandona el helicóptero, entra en el camión y vuelve a dirigirte hacia la derecha para superar definitivamente esta alambrada que has tenido que cruzar en tres ocasiones, conduciendo el camión hasta que el combustible vuelva a agotarse.

Te encuentras ya en la base aérea enemiga, muy cerca del lugar donde se encuentra el prototipo. El helicóptero no funcionará a partir de ahora pero tampoco lo necesitas porque los dos bidones que faltan por recoger pueden ser accedidos fácilmente. Así pues te recomendamos que recojas el cuarto bidón, situado en lo alto de un pequeño edificio, y retrocedas con él hasta el camión, a bordo del cual puedes superar la tercera y última alambrada electrificada. Conduce hasta que se agote el combustible, baja del camión y continúa caminando hasta la última pantalla, pues precisamente el definitivo bidón de combustible se encuentra junto al ansiado prototipo. Con el bidón en tu poder retrocede hasta el camión y entra en él. Ahora sólo te queda un breve paseo triunfal pues cuando el camión alcance la última pantalla Fox entrará automáticamente en el codiciado avión y despegará lentamente de la base, dando glorioso punto final a la misión. ■

P.J.R.

CLAVES

- **Bidón de combustible**
- **Nido de ametralladora (propio)**
- **Lanzamisiles**
- **Camión**
- **Nido de ametralladora (enemigo)**
- **Bidón con vida extra**
- **Tanque**
- **Mortero**
- **Cañón**
- **Base de helicópteros enemigos**
- **Helicóptero portátil**
- **Bidón de granadas**
- **Alambrada electrificada**
- **Avión lanzamisiles**
- **Camión lanzamisiles**
- **Vehículo de transporte de enemigos**
- **Prototipo RAM**



Los aviones con sus correspondientes misiles son indestructibles. Evítalos siempre que sea posible.



Las características de la misión nos obligarán a retroceder a determinadas zonas constantemente.



Incluye:

- Un fantástico m de Snoopy y otro Garfield
- Información sobre el Sam : un nuevo compatible Spectru y una entrevista con sus creadores
- Nuevo: Snoopy, Garfield, Beach Volley, Black Tiger, La Diosa de Cozumel
- Un consultorio especial: Resolvemos tus primeras dudas

Y nuestras maravillosas secciones habituales...

2 Demos jugables:
«SNOOPY» de The Edge y
«LA DIOSA DE COZUMEL» de A.D.
Un juego completo de Topo:
«TUAREG»
Sintetizador musical
Cargador Universal de Código Máquina y
Cargadores para RAM, TUSKER Y FALLEN ANGEL



CONDUCIR UN TANQUE YA NO ES UN SUEÑO
SHERMAN M4
DISPONIBLE PARA
• AMSTRAD DISCO
• PC Y COMPATIBLES
LORICIEL
BUENOS... BUENOS
WEST
PHASER
COMPATIBLE CON:
AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD DISCO
PC Y COMPATIBLES
AMIGA
ATARI ST
• DISPONIBLE PARA AMIGA
P.O.W.
ACTIONWARE
CRAZY SHOT
CAPONE
• DISPONIBLE PARA
AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD DISCO
PC Y COMPATIBLES
AMIGA
ATARI ST
DISPONIBLE PARA
PC Y COMPATIBLES
AMIGA Y ATARI ST
WANTED
$ 5666
LORICIEL
PROEIN SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
28028 Madrid

CARGADOR UNIVERSAL

de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR +3 MICROMANIA
   4 REM
   5 CLEAR 65510: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,5,205,184,25,235,44,205,94,95,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM ""BUCLE PRINCIPAL""
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2360
9,PEEK 23609-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
            DATOS   "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 130;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23609,PEEK 23609+1: RETURN
6000 REM ""MENU PRINCIPAL""
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
 INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM ""SAVE""
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM ""SAVE DATA""
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM ""SAVE CODE""
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM ""TEST""
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19); " ";CHR
$ 130;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM ""LOAD""
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM ""DUMPING""
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ";di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 3,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO LEN a$ STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT N: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM "SUBRUT. MEMORIA VACIA"
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;"N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

CAPITAN TRUENO — AMSTRAD





Primera Parte

```
10 REM Capitan Trueno (primera parte)
20 REM Pedro Jose Rodriguez 13-1-90
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:dir=&9
100:lin=110:RESTORE
40 READ a$:IF a$="*"THEN 50 ELSE READ co
n:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&
"+MID$(a$.n,2)):POKE dir.byte:sum=sum+by
te:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN lin=li
n+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error en la line
a"lin:END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9146.0:POKE &914B.&3A
60 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9150.0
70 INPUT"9999 talentos por cada moneda":
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &9155.0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:BORDER 0:INK 0.0:LOCATE 5.12:P
RINT"C A P I T A N   T R U E N O   I"
100 LOAD"!cargador".&4000:CALL &9100
110 DATA F3210040117A9D01CA08.847
120 DATA EDB03EC9324C40DD216E.1230
130 DATA 91AFF5DD6E00DD660122.1254
140 DATA 37401144A6A7ED52223A.948
150 DATA 40DD23DD23CD0040F1CB.1289
160 DATA 47CC5C913CFE1520DB21.1131
170 DATA 44912291A4C310A4F33E.1236
180 DATA 3532C6D83ECA32C7D83E.1308
190 DATA 7732AB753E0332B0CFC3.1150
200 DATA 9303F52143A60100107E.804
210 DATA 2BAE770B78B120F7F1C9.1365
220 DATA C69D1B9E669EBB9E069F.1310
230 DATA 5B9FA69FFB9F46A09BA0.1530
240 DATA E6A03BA186A1DBA126A2.1485
250 DATA 7BA2C6A21BA366A3BBA3.1450
260 DATA 06A4000000000000000.170
270 DATA *
```

Segunda Parte

```
10 REM Capitan Trueno (segunda parte)
20 REM Pedro Jose Rodriguez 13-1-90
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:dir=&B
F00:lin=120:RESTORE
40 READ a$:IF a$="*"THEN 50 ELSE READ co
n:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&
"+MID$(a$.n.2)):POKE dir.byte:sum=sum+by
te:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN lin=li
n+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error en la line
a"lin:END
50 PRINT"Clave de acceso: 141084":PRINT
60 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF17.0:POKE &BF1C.&3A
70 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF21.0
80 INPUT"9999 talentos por cada moneda":
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF26.0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1
100 BORDER 0:INK 0,0:LOCATE 4,12:PRINT"C
 A P I T A N   T R U E N O   I I"
110 LOAD"!c".&4000:CALL &BF00
120 DATA F321004011F401019401.752
130 DATA EDB02115BF22AD02C3F4.1306
140 DATA 01F33E353201A63ECC32.892
150 DATA 02A63E9532AA7E3E0332.840
160 DATA 079EC384CB0000000000.695
170 DATA *
```

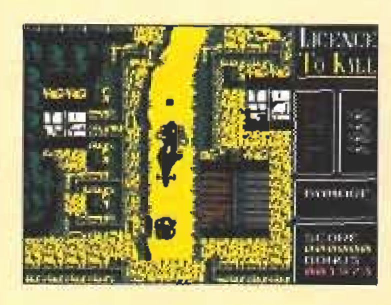
CABAL — COMMODORE



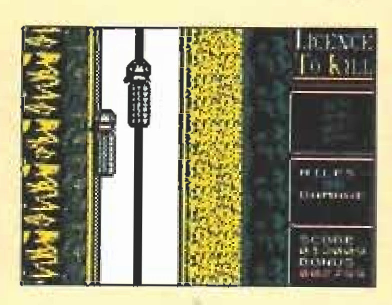


```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*   CABAL     (COMMODORE 64)    *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989      *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=349TO394:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
TN
9 IFS<>4774THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE386.44
11 PRINT:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)
";A$:IFA$="N"THENPOKE381.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 POKE816.93:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
15 DATA32.165,244,169,32.141,186.3.169.
112.141.187.3.169.1.141.188
16 DATA3,96.169.123,141.87.1.169.1.141.
88.1.96.169.0.141.212
17 DATA35.169.173.141.177.38,76.5.8.74.
68.89
```

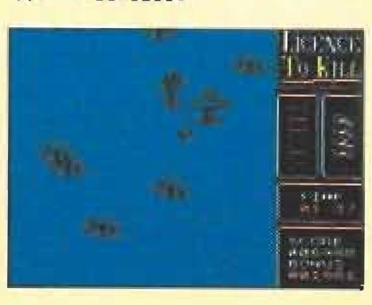
007 — PC

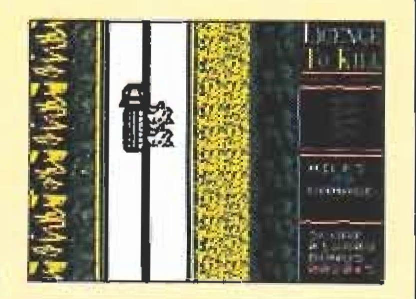






```
10 ' CARGADOR PARA EL 007 (VERSION PC, CGA Y HERCULES)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>19099 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cbond.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CBOND.COM, CARGALO ANTES DEL '007' Y CONSEGUI
RAS JUGAR CON    VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 233, 162, 0, 130, 252, 9, 117, 115, 46, 163, 128, 1
160 DATA 46, 137, 30, 130, 1, 88, 91, 83, 80, 30, 142, 219
170 DATA 129, 62, 213, 48, 255, 14, 117, 81, 199, 6, 241, 13
180 DATA 144, 144, 199, 6, 243, 13, 144, 144, 199, 6, 229, 26
190 DATA 144, 144, 199, 6, 231, 26, 144, 144, 199, 6, 55, 41
200 DATA 144, 144, 199, 6, 57, 41, 144, 144, 199, 6, 213, 48
210 DATA 144, 144, 199, 6, 215, 48, 144, 144, 199, 6, 179, 66
220 DATA 144, 144, 199, 6, 181, 66, 144, 144, 250, 184, 0, 0
230 DATA 142, 216, 46, 161, 124, 1, 163, 132, 0, 46, 161, 126
240 DATA 1, 163, 134, 0, 251, 31, 46, 161, 128, 1, 46, 139
250 DATA 30, 130, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
260 DATA 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97, 32
270 DATA 101, 108, 32, 48, 48, 55, 46, 10, 13, 40, 67, 41
280 DATA 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, 0, 14, 31, 184
290 DATA 33, 53, 205, 33, 137, 30, 124, 1, 140, 6, 126, 1
300 DATA 184, 33, 37, 186, 3, 1, 14, 31, 205, 33, 180, 9
310 DATA 14, 31, 186, 132, 1, 205, 33, 186, 164, 1, 205, 39,-1
```





BAAL — ATARI







```
10   REM ########################################################
20   REM #  CARGADOR VIDAS INFINITAS   BAAL   (ATARI ST)   #
30   REM #         AGUSTIN GUILLEN BENITO   18-10-89        #
40   REM ########################################################
50   REM #INSTRUCCIONES#: FORMATEA UN DISCO VIRGEN,
60   REM Y CREA EN EL UNA CARPETA LLAMADA AUTO.
70   REM EJECUTA DESDE EL BASIC ESTE PROGRAMA,Y SE CREARA
80   REM EN ESE DISCO EL CARGADOR.
90   REM ENCIENDE EL ORDENADOR CON ESE DISCO DENTRO,
100  REM Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES PANTALLA
110  PRINT "-INTRODUCE EN LA UNIDAD EL DISCO FORMATEADO"
120  PRINT " CON LA CARPETA AUTO CREADA"
130  PRINT "-PULSA UNA TECLA"
140  GEMDOS 1
150  NDATOS%=618
160  FOR A%=300000 TO 300000+NDATOS%-1 STEP 2
170  READ B%
180  POKE_W A%,B%
190  NEXT A%
200  BSAVE "A:\AUTO\BAAL.PRG",300000,NDATOS%
210  END
220  DATA   24602,00000,00402,00000,00000,00000,00000,00000,00182,00000
230  DATA   00000,00000,00000,00000,17063,16188,00032,20033,57084,00006
240  DATA   18553,00000,00350,16188,00009,20033,23695,16188,00001,20033
250  DATA   21647,20473,00007,32768,18172,09984,16890,00024,17401,00007
260  DATA   28672,12348,00511,04824,20936,65532,20217,00007,28672,16888
270  DATA   00512,11336,17401,00007,32768,04604,00014,34816,04604,00005
280  DATA   34818,08249,00250,00000,45244,64082,09567,26420,45244,43981
290  DATA   61250,26412,12796,00128,34310,24832,00218,12796,00003,34308
300  DATA   24832,00184,31751,12796,00128,34310,24832,00196,12796,00083
310  DATA   34308,24832,00162,08201,04544,34317,57416,04544,34315,18496
320  DATA   04544,34313,12796,00144,34310,12796,00400,34310,12796,00144
330  DATA   34310,24832,00146,12796,00014,34308,24832,00136,12796,00128
340  DATA   34310,24832,00126,12796,00224,34308,24832,00092,09289,29184
350  DATA   04668,00161,45594,26364,45594,26620,04650,65535,05146,13884
360  DATA   00508,04122,45116,00244,26158,53274,46336,04288,21827,27374
370  DATA   22666,20937,65508,20942,65394,12796,01591,33346,08252,00000
380  DATA   00660,08640,00648,13308,20081,00000,14294,20182,46336,04288
390  DATA   20939,65476,24786,20081,20081,20081,20081,20081,20081,20081
400  DATA   02104,00005,64001,26346,20085,32292,20943,65534,20085,18766
410  DATA   21586,20292,21827,17696,17481,21315,20256,16672,20306,18759
420  DATA   18766,16716,08258,16705,19469,02592,22816,20565,19539,16672
430  DATA   21838,16672,21573,17228,16640,17487,21248,00000,00000,41472
440  DATA   00000,00342,21838,20224,00000,00000,41472,00000,00160,17231
450  DATA   20553,00000,00000,41472,00000,00058,17481,17754,00000,00000
460  DATA   41472,00000,00272,20291,18511,00000,00000,41472,00000,00248
470  DATA   21317,18771,00000,00000,41472,00000,00308,21586,17747,00000
480  DATA   00000,41472,00000,00318,17225,20035,20224,00000,41472,00000
490  DATA   00240,20053,17750,17664,00000,41472,00000,00138,21321,17748
500  DATA   17664,00000,41472,00000,00254,17237,16724,21071,00000,41472
510  DATA   00000,00236,18766,18755,18767,00000,41472,00000,00070,19781
520  DATA   20051,16714,17664,41472,00000,00350,00000,00014,00000
```

VIGILANTE — AMIGA

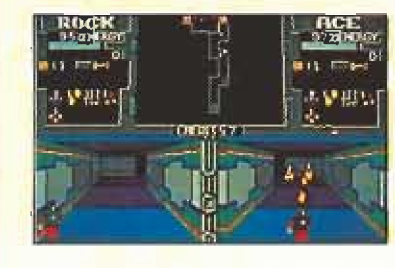




```
Cargador Vigilante
Pedro José Rodriguez 15-11-89
FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
E a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
um<>1052166& THEN PRINT "Error en los data!":END
T"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(107)=&H600E
T"Créditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(115)=&H6006
T"Tiempo infinito ;a$:IF FNn THEN c%(119)=&H6006
T"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(123)=&H600E
T :PRINT "Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,0112,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
 0004,242E,002E,362E,0052,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258
 51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000
 0080,4E40,48E7,0082,2C79,0000,0004,2D42,002E,3D43,0052,41FA,0012,216E
 FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0
 2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0016,397C,0001,0064,397C,4EF9,0094,2948,0096,4EEC
 000C,4EB9,0000,03CC,1AC0,4A80,6AF4,41FA,001E,33FC,4A98,0000,08AA,33FC
 4EF9,0000,1062,23C8,0000,1064,4EF9,0000,0DB8,33FC,00FC,0000,C840,33FC
 00FC,0001,03CE,33FC,00FC,0000,C896,33FC,00FC,0001,05FA,33FC,4E71,0001
 0264,33FC,4E71,0001,0266,33FC,4E90,0000,1062,23FC,588F,4CDF,0000,1064
 4EF9,0000,1062,*
```



XYBOTS — AMIGA



```
REM Cargador Xybots
REM Pedro José Rodriguez 8-11-89
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1044348& THEN PRINT "Error en los data!":END
INPUT"Créditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(78)=&H600E
INPUT"Energía autoregenerable";a$:IF FNn THEN c%(86)=&H602E
INPUT"Monedas máximas e infinitas";a$:IF FNn THEN c%(110)=&H602E
INPUT"Llaves máximas e infinitas";a$:IF FNn THEN c%(134)=&H602E
PRINT :PRINT "Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,D000,45FA,0138,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,00FF,FFFF,0C94,444F,5300,661A,2D79,0002,1DE4,FE3A,41FA,0012
DATA 397C,4EF9,0122,2948,0124,4EEC,000C,4E75,33FC,00FC,0001,E2C0,33FC,00FC
DATA 0001,E42C,33FC,117C,0000,D2BE,33FC,0064,0000,D2C0,33FC,001D,0000,D2C2
DATA 33FC,117C,0000,D35E,33FC,0064,0000,D360,33FC,001D,0000,D362,33FC,103C
DATA 0002,1DCC,33FC,0063,0002,1DCE,33FC,4E71,0002,1DD0,33FC,103C,0002,1DF4
DATA 33FC,0063,0002,1DF6,33FC,4E71,0002,1DF8,33FC,103C,0002,1E92,33FC,0063
DATA 0002,1E94,33FC,4E71,0002,1E96,33FC,103C,0002,1ECC,33FC,0063,0002,1ECE
DATA 33FC,4E71,0002,1ED0,2C7C,0000,0600,4ED6,*
```

CUSTODIAN — AMIGA





```
REM Cargador Custodian
REM Pedro José Rodriguez 12-11-89
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1134267& THEN PRINT "Error en los data!":END
INPUT"Energía del personaje infinita";a$:IF FNn THEN c%(115)=&H6004
INPUT"Energía de la tumba infinita";a$:IF FNn THEN c%(118)=&H6004
INPUT"Armas al máximo e infinitas";a$:IF FNn THEN c%(121)=&H6010
INPUT"Créditos iniciales al máximo";a$:IF FNn THEN c%(130)=&H600A
INPUT"Sin enemigos excepto capullos";a$:IF FNn THEN c%(136)=&H6004
INPUT"Número de capullos (1-8,por defecto 8)";a$:IF a$<>"" THEN c%(140)=VAL(a$)
PRINT :PRINT "Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,0112,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,242E,002E,362E,0052,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258
DATA 51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000
DATA 0080,4E40,48E7,0082,2C79,0000,0004,2D42,002E,3D43,0052,41FA,0012,216E
DATA FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0
DATA 2D7A,FFF2,FE3A,2449,223C,0000,0002,2C79,0000,0004,4EAE,FF28,0480,0000
DATA 7E00,0240,FE00,223C,0001,0002,2540,0024,4EAE,FF3A,2540,0028,2640,257C
DATA 0000,5800,002C,357C,0002,001C,224A,4EAE,FE38,42AA,0024,357C,0009,001C
DATA 224A,4EAE,FE38,377C,4268,104C,377C,00FC,32AC,377C,38FC,346C,377C,0063
DATA 346E,377C,6032,3470,377C,000F,0FA8,377C,423F,0FAA,377C,4E75,2804,377C
DATA 0008,0FA0,4ED3,*
```

GAMEPLAY

15 SUPER JUEGOS

1 **CHUCK YEAGER'S**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4321
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4322
MSX (Cass.) ____ 4323
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4324
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4325
Precio ____ *1.949 Pts.*
(*) IBM PC & COMPATIBLE 3.50" ____ 4326
(*) IBM PC & COMPATIBLE 5.25" ____ 4327
Precio ____ *4.599 Pts.*
(*) Nueva versión Chuck Yeager 2

2 **SATAN**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4360
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4361
MSX (Cass.) ____ 4362
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4363
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4364
MSX DISCO ____ 4365
Precio ____ *1.824 Pts.*

3 **A TODA MAQUINA (ROBOCOP, AFTER BURNER, RAMBO 3 DRAGONNINJA, BATMAN I)**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4366
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4367
MSX (Cass.) ____ 4368
(*) COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4369
Precio ____ *1.274 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4370
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4371
Precio ____ *2.174 Pts.*
(*) TARGET RENEGADE sustituye a BATMAN en versión Commodore.

4 **GAZZA'S SUPER SOCCER**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4278
AMSTRAD CDP (Cass.) ____ 4279
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4280
Precio ____ *799 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4281
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4282
Precio ____ *1.899 Pts.*
ATARI ST ____ 4283
AMIGA ____ 4284
Precio ____ *2.199 Pts.*

5 **WILD STREETS**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4298
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4299
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4300
Precio ____ *799 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4301
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4302
Precio ____ *1.899 Pts.*
ATARI ST ____ 4303
AMIGA ____ 4304
Precio ____ *2.199 Pts.*

6 **TURBO OUT RUN**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4314
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4315
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4316
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4317
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4318
Precio ____ *1.874 Pts.*
ATARI ST ____ 4319
AMIGA ____ 4320
Precio ____ *2.174 Pts.*

7 **THE NINJA WARRIORS**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4270
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4271
MSX (Cass.) ____ 4272
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4273
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4274
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4275
Precio ____ *1.824 Pts.*
ATARI ST ____ 4276
AMIGA ____ 4277
Precio ____ *2.349 Pts.*

8 **BEVERLY HILLS COP**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4285
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4286
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4287
Precio ____ *1.299 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4288
Precio ____ *2.399 Pts.*
ATARI ST ____ 4289
AMIGA ____ 4290
IBM PC & COMPATIBLE 3.50" ____ 4291
IBM PC & COMPATIBLE 5.25" ____ 4292
Precio ____ *3.799 Pts.*

9 **RAM**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4293
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4294
MSX (Cass.) ____ 4295
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4296
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4297
Precio ____ *1.849 Pts.*

10 **BEACH VOLLEY**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4305
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4306
Precio ____ *899 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4307
Precio ____ *1.849 Pts.*
ATARI ST ____ 4308
AMIGA ____ 4309
Precio ____ *2.174 Pts.*

11 **ALTERED BEAST**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4310
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4311
MSX (Cass.) ____ 4312
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4313
Precio ____ *1.849 Pts.*

12 **CONTINENTAL CIRCUS**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4328
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4329
MSX (Cass.) ____ 4330
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4331
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4332
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4333
Precio ____ *1.824 Pts.*
ATARI ST ____ 4334
AMIGA ____ 4335
Precio ____ *2.349 Pts.*

13 **BATMAN**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4336
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4337
MSX (Cass.) ____ 4338
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4339
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4340
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4341
Precio ____ *1.849 Pts.*
ATARI ST ____ 4342
Precio ____ *2.174 Pts.*
AMIGA ____ 4343
Precio ____ *1.899 Pts.*

14 **SHINOBI**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4344
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4345
MSX (Cass.) ____ 4346
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4347
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4348
SPECTRUM + 3 DISCO ____ 4349
Precio ____ *1.824 Pts.*
AMIGA ____ 4350
Precio ____ *2.349 Pts.*

15 **CAZAFANTASMAS II**
SPECTRUM (Cass.) ____ 4351
AMSTRAD CPC (Cass.) ____ 4352
MSX (Cass.) ____ 4353
COMMODORE C-64 (Cass.) ____ 4354
Precio ____ *1.099 Pts.*
AMSTRAD CPC DISCO ____ 4355
Precio ____ *1.849 Pts.*
ATARI ST ____ 4356
AMIGA ____ 4357
IBM PC & COMPATIBLE 3.50" ____ 4358
IBM PC & COMPATIBLE 5.25" ____ 4359
Precio ____ *2.674 Pts.*



1



2



3

4

5

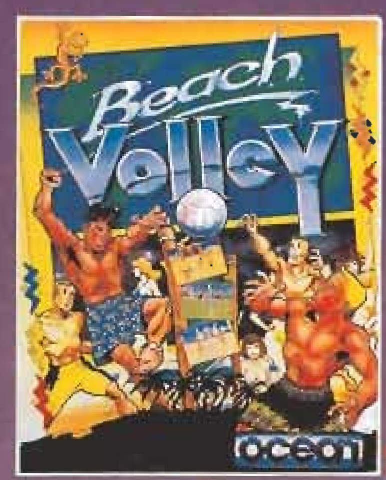


6

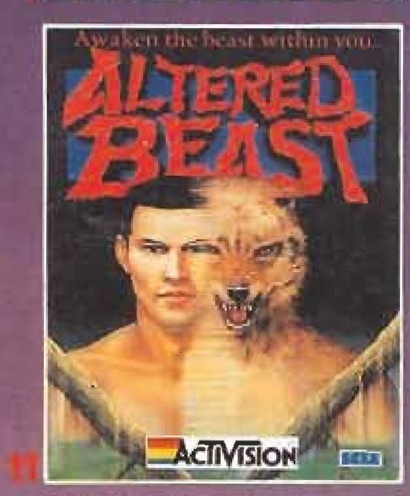
7

8

9

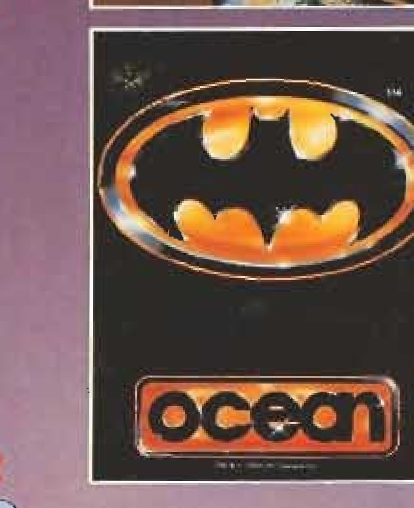


10



11

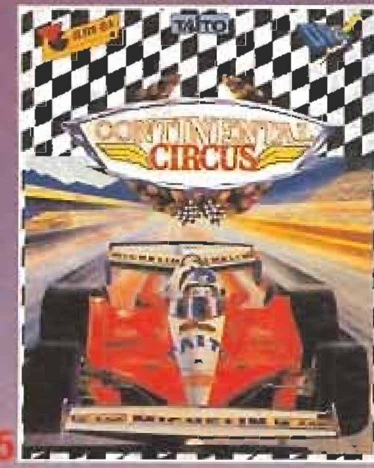
12



13



14



15

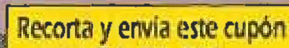
A TU DISPOSICION

- Todas las novedades y superventas.
- Los mejores precios y ofertas.
- El mejor modo de comprar videojuegos por correo, con la garantía DISCOPLAY.
- En Madrid 3 tiendas a tu disposición:

  C/ Hernani, 57.

  Centro Comercial de la Vaguada.

  Centro Comercial Getafe 3.
- Y además un catálogo periódico con lo mejor del momento.



Recorta y envía este cupón a **DISCOPLAY,**
C/Francisco Sancha, 10
(28034-MADRID).
O llamando a los Telfs.
729 06 90
(las 24 horas),
y **729 24 99**
(de 9 a 18 horas).
También por Fax
358 12 94



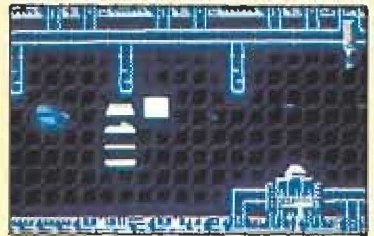
ORDEN DE PEDIDO

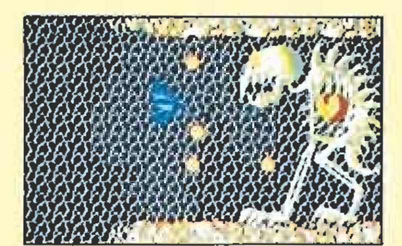
SÍ, deseo recibir, contra reembolso de su importe + 250Pts. de gastos de envío los siguientes productos cuya(s) referencia(s) indico:

REFERENCIA	Uni-dades	REFERENCIA	Uni-dades	REFERENCIA	Uni-dades	REFERENCIA	Uni-dades

Apellidos:
Nombre:
Calle: Nº: Piso: Letra:
Población:
Código Postal: Provincia:
Teléfono: Profesión:
Mes y año de nacimiento: Fecha del pedido:
SI ES USTED CLIENTE DE DISCOPLAY, INDIQUE SU NUMERO: **JP**

MENACE — AMIGA

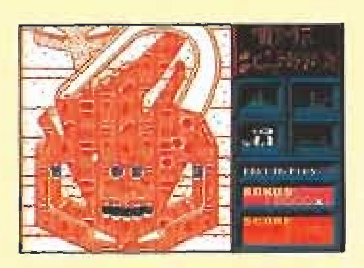




```
REM ************************************************************************
REM *    CARGADOR 'MENACE' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA    *
REM ************************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):V$="":I=0:V1=&H6006
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1064072& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ";V:IF (V>0) AND (V<7) THEN C%(96)=V-1
INPUT "SHIELD INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(109)=V1
INPUT "CANNONS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(113)=V1
INPUT "LASERS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(117)=V1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'MENACE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,43f8,0100,2449,303c,00b4,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0016
DATA 216e,fe3a,001e,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,0000,0000,2f08,41fa,fff8,0ca9
DATA 0000,0400,002c,660a,20a9,0028,2d7a,0008,fe3a,205f,4eb9,544f,4e49,48e7
DATA 00c0,41fa,ffd4,4a90,6714,2f10,4290,205f,317c,4eb9,023a,43fa,000c,2149
DATA 023c,4cdf,0300,4e75,41fa,000a,2408,207a,003c,4e75,23fc,3b7c,0000,0006
DATA fae8,23fc,01a6,4a6d,0006,faec,23fc,01a6,6704,0006,faf0,33fc,6002,0006
DATA fd96,33fc,6002,0007,048a,33fc,6002,0007,04c2,4ef9,0006,f9e4,5555
```

TIME SCANNER — AMSTRAD





```
10 REM Cargador Time Scanner
20 REM Pedro Jose Rodriguez 28-9-89
30 MODE 1:sum=0:RESTORE:FOR n=&BF08 TO &
BF82:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byt
e:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>11792 THEN P
RINT"Error en los data...":END
40 PRINT"Creditos infinitos para Time Sc
anner":PRINT"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 2000:NEXT
50 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:CLS:LOAD"!",&
4000:CALL &BF66
60 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F
,0,11,75,0,CD,7C,1,3A,4F,0,CB,C7,32,4F,0
,11,4C,3,CD,7C,1,11,33,BF,ED,53,F3,5,C3,
6D,5,F3,21,4B,BF,11,0,BE,1,1B,0,3E,C3,32
,2,BD,ED,53,3,BD,ED,B0,C3,C7,6
70 DATA F5,E5,3E,32,21,FA,BD,32,2,BD,22,
3,BD,21,0,0,22,A3,12,22,A5,12,E1,F1,C3,2
,BD,21,6E,BF,E,FF,C3,16,BD,F3,21,0,40,11
,4A,0,1,7A,1,ED,B0,21,8,BF,22,D8,0,C3,84
,0
```

OBLITERATOR — PC





```
10 ' CARGADOR PARA EL OBLITERATOR (VERSION PC:CGA, EGA y TANDY)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12457 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "coblit.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO COBLIT.COM, CARGALO PARA PODER JUGAR CON INMU
NIDAD AL          OBLITERATOR."
140 END
150 DATA 233, 115, 0, 130, 252, 37, 117, 60, 46, 163, 73, 1
160 DATA 46, 137, 30, 75, 1, 88, 91, 83, 80, 30, 142, 219
170 DATA 129, 62, 115, 6, 254, 14, 117, 26, 198, 6, 213, 32
180 DATA 195, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 46, 161, 69, 1, 163
190 DATA 132, 0, 46, 161, 71, 1, 163, 134, 0, 251, 31, 46
200 DATA 161, 73, 1, 46, 139, 30, 75, 1, 234, 0, 0, 0
210 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97
220 DATA 104, 111, 114, 97, 32, 101, 108, 32, 79, 66, 76, 73
230 DATA 84, 69, 82, 65, 84, 79, 82, 46, 10, 13, 40, 67
240 DATA 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, 0, 14, 31
250 DATA 184, 33, 53, 205, 33, 137, 30, 69, 1, 140, 6, 71
260 DATA 1, 184, 33, 37, 186, 3, 1, 14, 31, 205, 33, 180
270 DATA 9, 14, 31, 186, 77, 1, 205, 33, 186, 117, 1, 205, 39, -1
```

TIME SCANNER — SPECTRUM







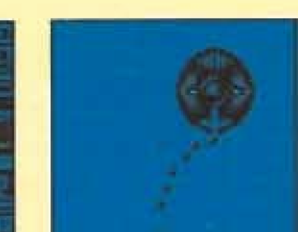
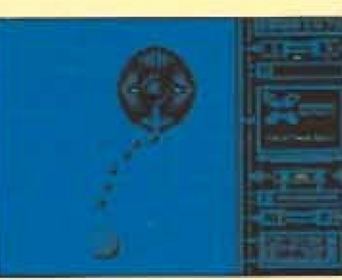


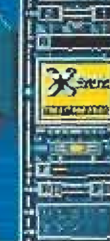
```
  10 REM Cargador Time Scanner
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 64999: LOAD ""CODE 65000: C
LS
  40 PRINT #0;"Time Scanner-Cred
itos infinitos"'"Inserta cinta o
riginal..."
  50 PAUSE 200: CLS : RANDOMIZE
USR 65000
```

```
 1   DD210000111100AF37CD 723
 2   5605DD21CB5C1110273E 774
 3   FF37CD5605F321175D11 1015
 4   56B5014C01EDB031005E 901
 5   2119FE22C3B5C38DB53E 1301
 6   083256B53A5BB5CBCF32 1115
 7   5BB5117400CD59B63A5B 1030
 8   B5CBC7325BB5114803CD 1202
 9   59B61144FEED53ADBAC3 1484
10   26BA215DFE11DC5B011B 960
11   00EDB03EC321D9FC3202 1224
12   5B22035BC300C0F5E53E 1142
13   3221DBFC32FFFB2200FC 1396
14   21000022CA6B22CC6BE1 946
15   F1C3FFFB000000000000 942
```

XENON

PC



```
10 ' CARGADOR PARA EL XENON (VERSION PC,CGA Y EGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12427 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cxenon.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CXENON.COM, CARGALO ANTES DEL XENON Y CONSEGU
IRAS JUGAR CON   VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 233, 116, 0, 130, 252, 0, 117, 67, 46, 163, 80, 1
160 DATA 46, 137, 30, 82, 1, 88, 91, 83, 80, 30, 142, 219
170 DATA 129, 62, 101, 6, 255, 14, 117, 33, 199, 6, 101, 6
180 DATA 144, 144, 199, 6, 103, 6, 144, 144, 250, 184, 0, 0
190 DATA 142, 216, 46, 161, 76, 1, 163, 64, 0, 46, 161, 78
200 DATA 1, 163, 66, 0, 251, 31, 46, 161, 80, 1, 46, 139
210 DATA 30, 82, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
220 DATA 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97, 32
230 DATA 101, 108, 32, 88, 69, 78, 79, 78, 46, 10, 13, 40
240 DATA 67, 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, 0, 14
250 DATA 31,.184, 16, 53, 205, 33, 137, 30, 76, 1, 140, 6
260 DATA 78, 1, 184, 16, 37, 186, 3, 1, 14, 31, 205, 33
270 DATA 180, 9, 14, 31, 186, 84, 1, 205, 33, 186, 118, 1, 205, 39, -1
```

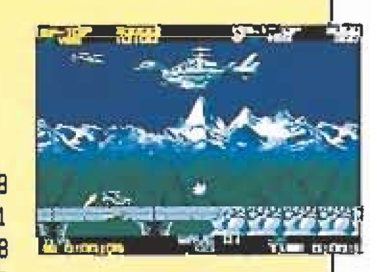




SILKWORM

AMIGA

```
REM **************************************************************
REM *  CARGADOR 'SILKWORM' (AMIGA)  -  (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA  *
REM **************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V1=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1022517& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "'CONTINUE' ACTIVO EN NIVELES 7-11 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=V1
INPUT "'CREDITS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(108)=V1
INPUT "NIVEL INICIAL (1-11) ";V:IF (V>1) AND (V<12) THEN C%(112)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(114)=V1
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(117)=V1+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SILKWORM' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0003,f000,45fa,00f6,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0003.f000,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,297c,0003.f074,009c,4eec
DATA 000c,41fa,0008,21c8,0080,4e40,45f8,0100,93c9,7000,323c,00c9,229a,d080
DATA 6206,0a80,1d87,2b41,d199,51c9,fff0,303c.1158,91c8,323c,0327,b158,51c9
DATA fffc,21fc,0003,f0b8,0098,4ef8,0030,41f9,0006,8000,317c,6002,1380,317c
DATA 0001,05f0,317c,4a6c,6f84,317c,6002,7556,4268,7560,317c,6004.09be,4ef9
```



Por Santiago ERICE

ESCULTOR FAMOSO Y CHICA LIBERADA

«LA PASIÓN DE CAMILLE»



Se ha estrenado en España «La pasión de Camille Claudel» avalada por un buen puñado de premios en Europa y Estados Unidos y, según dicen, siete millones de espectadores sólo en el viejo continente. Que el argumento del film verse sobre las relaciones de Camille Claudel con el escultor Rodin aumenta el morbo, ya que desde hace más de un año tenemos polémica en Francia por aquello de si Rodin era un genio o simplemente un vulgar estafador que se aprovechó, ¡Oh casualidad!, de las habilidades artísticas de Camille.

Que la protagonista femenina del film sea Isabelle Adjani («El quimérico inquilino», «Nosferatu» o «Historias de Adele H.») es una razón para no perdérselo. El masculino también tiene gancho como actor, Gerard Depardieu («Novecento», «El último metro», «Dantón»). El más novato en su tarea es Bruno Nuytten, el director, ya que es su primera película como realizador, aunque su experiencia es mucha en otros cometidos de esta profesión. El compositor de la banda sonora es Gabriel Yared, una institución en la música francesa que ha colaborado con gente que va desde Aznavour hasta Francoise Hardy.

«La pasión de Camile Claudel» ha nacido, por lo tanto, con pretensiones, entre otras cosas, de veracidad histórica. Contiene elementos para el solaz disfrute de profes de universidad (rama de letras), amas de casa (una chica liberada —más o menos— en el siglo XIX), mitómanos (una vez muerta Marylin, Adjani no está mal como sustituta), cinéfilos (ya se sabe que no se pierden una peli francesa), los que eligen en la cartelera por los premios (y ésta tiene globos de oro, césares, crítica americana...) y... no lo olvidemos, los del número de entradas vendidas (muchos millones en la CEE y ya se sabe que millones de moscas no pueden equivocarse).

UNA ESCUELA MUY DIFERENTE A LAS NUESTRAS

«EL CLUB DE LOS POETAS MUERTOS»



«El club de los poetas muertos» es una muestra más de la excelente salud que otorgan, últimamente, a la industria cinematográfica los directores australianos; en este caso Peter Weir («Gallípoli», «El año que vivimos peligrosamente»). Su acción transcurre en una escuela privada cuyo parecido con las españolas no llega a la simple coincidencia, y refleja las relaciones que establece un profesor con sus alumnos. Aquel es un tanto liberal, su seguimiento de los programas de estudio muy «sui géneris» y... ahí surge el conflicto, al entrar en acción unos padres a los que no les gusta nada las heterodoxas maneras de impartir clase de John Keating (encarnado por el actor Robin Williams).

LA FUERZA DE LA VOLUNTAD

«CAMPO DE SUEÑOS»



«Campo de sueños» es una película realista aunque el personaje principal oiga voces, tenga visiones y no esté loco. El actor Kevin Costner es el encargado de hacérnoslo creer, en su papel de granjero de maíz en Iowa empeñado en que vuelva a jugar al beisbol una vieja estrella de este deporte.

Los amantes de peleas, batallas y carreras de coches que se abstengan de pasar por la taquilla del cine: se aburrirán como una ostra. Esta película es para echar una lagrimita de vez en cuando y para coger fuerzas, ya que su moralina es clara: la voluntad todo lo puede.

RELACIÓN DE GANADORES DEL CONCURSO CAZAFANTASMAS II

PREMIADOS CON UNA CAMISETA

JUAN HERNÁNDEZ BUJARRABAL	MADRID
JAVIER GARCÍA MUÑOZ	SEVILLA
MANOLO CARO TERRÓN	BADAJOZ
FCO. JAVIER AGUILAR JIMÉNEZ	GRANADA
MARCOS LUCENA DÍAZ	BARCELONA
GUILLERMO SÁNCHEZ	MADRID
FCO. JESÚS DÍAZ TÉLLEZ	MÁLAGA
RAÚL LARRIBA DE LA RUBIA	MADRID
DAVID GALLEGO FERNÁNDEZ	MADRID
CÉSAR GARCÍA PÉREZ	TARRAGONA
SERGIO VILLARRUBIA JIMÉNEZ	ALMERÍA
JORGE GORLACHI GARCÍA	CÓRDOBA
PEDRO J.IBAÑEZ TALAVERA	MURCIA
ARTURO GONZÁLEZ CUERVO	BADAJOZ
JUAN ALBERTO GONZÁLEZ CUERVO	BADAJOZ
JAMES BRUCE LLANOS	VALLADOLID
PAUL GONZÁLEZ FUENTES	MADRID
JAVIER TABERNERO	MADRID
SERGIO CABOT ORTEGA	BARCELONA
MIGUEL A. MARTÍN GONZÁLEZ	BARCELONA
JOSÉ ESTEVE JORNET	VALENCIA
JOSÉ V. CARRETERO JURADO	MADRID
MARCO H. LANDETA VACAS	MADRID
JOSÉ A. LOYA LORENZO	MADRID
VICENTE RODRÍGUEZ MINGO	MADRID
GUILLERMO MOSTAZA DÍAZ	MADRID
JAIME ALONSO DE LINAJE	VALLADOLID
JORGE JIMÉNEZ MAYORGAS	VALENCIA
JOSÉ A. MARTÍNEZ	LUGO
JOSÉ A. TORRES ARROYO	MADRID
RUBÉN SÁNCHEZ VILLA	MADRID
AUGUSTO BELMONTE LÓPEZ	CIUDAD REAL
ALEJANDRO LÓPEZ DEL PINO	SORIA
JAVIER RUIZ GARCÍA	SEVILLA
JESÚS CISNEROS SOTO	PLASENCIA
IVÁN RODRÍGUEZ SUÁREZ	LEÓN
DAVID PASCUAL ECHALECO	MADRID
RAMÓN RUIZ JURADO	MÁLAGA
MARIO CERDEÑO PÉREZ	TOLEDO
JOSÉ M. SANTIAGO GARCÍA	SEGOVIA
WIESLAW HANKEWICZ	VIZCAYA
JAVIER MARCET LAMAS	PONTEVEDRA
IGNACIO MUÑOZ DEL POYO	CANTABRIA
MIGUEL MARTÍNEZ CARRERA	PONTEVEDRA
DANIEL VERDE DURÁN	MADRID

PREMIADOS CON UN PARAGUAS

ÓSCAR VARA PÉREZ	ZAMORA
SERGIO HERNÁNDEZ LÓPEZ	LA CORUÑA
RAÚL LÓPEZ GARCÍA	BARCELONA
VICENTE FORNAS COLLADO	CASTELLÓN
KHADER AHMAD-ABDALLAH	LOGROÑO
ÀNGEL FERNÁNDEZ DÍEZ	ASTURIAS
SANTIAGO MARTÍNEZ LEÓN	CÓRDOBA
RICARDO ÁLVAREZ ARENAS	LUGO
FABIO CUCAS IGLESIAS	LUGO
LEO ESTELA HERNÁNDEZ	BALEARES
LUIS M. SABÍN GUTIÉRREZ	TOLEDO
JOSÉ FCO. GAGO MUÑIZ	SEVILLA
MARCOS EIMIL PARDO	LUGO
FRANCISCO J.GARCÍA GARCÍA	ALICANTE
MOISES ALONSO SENN	PONTEVEDRA
FRANCISCO J. DUQUE PINTOR	CÓRDOBA
JOSÉ M. CHAVES JIMÉNEZ	MÁLAGA
SENADOR JARAIZ GONZÁLEZ	ASTURIAS
FCO. JAVIER COBANO DELGADO	SEVILLA
OLIVER JIMENO RAMÍREZ	BARCELONA
JOSÉ M. CHAVES JIMÉNEZ	MÁLAGA
DANIEL TERÁN GONZÁLEZ	BURGOS
ANTONIO ORTIZ DE GALISTEO	CÓRDOBA
EDUARDO GARCÍA	MADRID
JOSÉ ENRIQUE GARCÍA CUERVO	ASTURIAS
PABLO GIL AGERO	SALAMANCA
PEDRO AZNAR MÁRQUEZ	ALICANTE
EDUARDO GARCÍA SORIA	VALENCIA
RAFAEL OREA AREA	ASTURIAS
JUAN DE ANDRÉS SÁNCHEZ	ALICANTE
CARLOS SÁNCHEZ COBO	MADRID
JOSÉ I. ANDROS POSADA	MADRID
CARLOS GARCÍA MARTÍNEZ	BARCELONA
DANIEL UTRILLA VIZMANOS	MADRID
OSCAR RODRÍGUEZ FERRERA	ZARAGOZA
DANIEL GUERRERO SERRANO	BARCELONA
ÁLVARO VILLA	ZARAGOZA
ALBERTO REGIDOR MATEOS	SALAMANCA
DANIEL GONZÁLEZ MIÑAMBRES	ZAMORA
AITOR MARTÍNEZ	VIZCAYA
DIEGO GARCÍA MATA	LEON
VÍCTOR GARCÍA MORENO	MADRID
DAVID LAS TORRES	BARCELONA
ROBERTO RAMÍREZ PASCUAL	LA RIOJA
JAVIER VELASCO MARTÍNEZ	BARCELONA
OSCAR CAMPOS ARRIBAS	AVILA
MIGUEL A. HERNÁNDEZ MUÑOZ	MADRID
DANIEL GONZÁLEZ MARTÍNEZ	SEVILLA
FRANCISCO ESCRIG CASANOVA	CASTELLÓN
ÁNGEL ALONSO GONZÁLEZ	ASTURIAS

DIVERTIDAS NOCHES DE TERROR

BELA LUGOSI

Bela Lugosi pertenece a una vieja raza de actores en trance de extinción: la de los que se meten a fondo en la piel de sus personajes. Al terrible Bela Lugosi le ocurrió lo mismo que a Johnny Weismuller. Este terminó sus días en el loquero dando alaridos como Tarzán. Aquel ídem de ídem pero en su caso, como el personaje que le dio la fama fue Drácula, intentando chupar la sangre a las enfermeras.

Precisamente a Bela Lugosi está dedicado un ciclo de televisión española. Los suyos son films de terror, de muertos vivientes, sangre, vampiros, cementerios, lóbregas mansiones y oscuridad. Algunas veces hemos de reconocer que, en vez de terror, provocan sonrisas; pero aún hoy se dejan ver con miedoso agrado. Son filmes antiguos, pero sorprende que tan rudimentarios efectos especiales conserven esa capacidad para hacernos pegar un brinco del asiento. Es un ciclo recomendable que hará pasar buenos ratos.

NUEVA ETAPA Y NUEVAS CANCIONES

RADIO FUTURA



Con Radio Futura nunca se sabe, cualquier excusa es buena para cambiar de planes, pero parece que esta vez va en serio, parece que está a punto de aparecer un nuevo elepé con canciones no grabadas anteriormente. «Si me dejas solo», «Mercuriana», «Imagen pública», «Veneno en la piel» o «Condena del amor» son algunas de ellas y reflejan perfectamente el estilo de los años 90 de Santiago Auserón y sus muchachos.

El doble Lp grabado en directo cerró una etapa y se ha abierto otra de música más simple, con menos arreglos y añadidos que esconden las melodías. Las letras siguen igual de «intelectualizadas» (tienen la ventaja de que cada uno las interpreta a su manera y aquí paz, después gloria y, mientras tanto, todos contentos), Santiago Auserón no pierde carisma (su éxito entre el público femenino no decrece con la edad) y, en definitiva, Radio Futura sigue siendo una de las mejores y más compactas bandas (pese a los cambios de batería) del pop-rock «made in Spain».

EL ANTIMILITARISMO DE BRIAN DEPALMA

«CORAZONES DE HIERRO»

Brian DePalma es el director de «Corazones de hierro», una película rodada con la finalidad de cogerse de la mano de la polémica. Basta recordar algunos de los desiguales títulos que se deben al cineasta («Carrie», «Vestida para matar», «El fantasma del paraíso», «Caracortada» o «Los Intocables») para darse cuenta que, además de conocer su oficio, Brian DePalma es un maestro en la utilización de esos trucos inherentes al lenguaje cinematográfico para engañar, impactar o sorprender al espectador.

Además, «Corazones de hierro» es un film bélico (con las batallitas, junglas y acciones heroicas habituales del género), su localización se puede trasladar



simbólicamente a la actualidad de nuestros días (invasión norteamericana de Vietnam) y, para llevar la contraria a la moda imperante, es un alegato anti-guerra (el «bueno» no es el forzudo Rambo). Para colmo, y para ver si hay suerte y la película recibe el reconocimiento de la «intelectualidad», desarrolla un conflicto ético turbulento y tormentoso (la línea que separa el bien del mal en una guerra).

Michael J. Fox («Regreso al Futuro» y en breve las partes segunda y tercera de la saga) es el protagonista positivo, el soldado novato que sigue los dictados de su conciencia. Sean Penn («Adiós a la inocencia», «Colors») es el contrapunto negativo, el villano que nunca falta en los grandes dramas. Finalmente, conviene señalar que la música es obra del polifacético Ennio Morricone, un compositor cuya firma asegura ventas millonarias a los discos de la banda sonora.

CYBERBALL

¡¡EL FUTBOL DEL SIGLO XXI!!

Disponible:

Spectrum disco y cinta
Amstrad disco y cinta
Commodore 64
Atari
Amiga
PC 3 1/2" y 5 1/4"

C. BUXTON

Año 2022. El último jugador humano ha sido eliminado del juego.
Ahora sólo robots, con un tamaño cinco veces mayor al de cualquier ser humano, puede soportar esta violencia y destrucción.
Elije un equipo entre "los asesinos de Los Angeles" o "los justicieros de New York". Selecciona entre las cien jugadas ofensivas y defensivas, pide descansos y cambia a los jugadores que sean destrozados.
Esto es CYBERBALL, el fútbol americano más violento... ¡¡y no es ninguna broma!!

DOMARK

ERBE

C/. SERRA
28016
TEL. (91)